

**HAPPY COMPUTER
SPECIAL**

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt & Technik

3

AUSGABE

OS 55,-/Jhr 6,50
Lit. 6600/Mit. 8,- **DM 6,50**

TURNIER DER FUSSBALL- SPIELE

- ★ Welche Software hat den besten Kick?

SPARSCHWEIN- SCHONER

- ★ Tolle Spiele zu Taschengeld-Preisen

VIDEO-SPIELE

- ★ 4 Mega-Bit für Sega: Supermodul »Afterburner«
- ★ Bildschirm unter Beschuß: der Nintendo-Zapper
- ★ Sportspiele ganz stark: Die neuen Module im Test

**SUPER-GEWINN:
RASTAN SPIELAUTOMAT**



DER KINGSOFT-KNÜLLER FÜR ALLE C-64 BESITZER: SPIELE-DISKETTEN

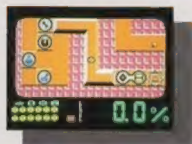
Natürlich sind auch alle Spiele auf Kassette lieferbar!

SENSATIONELL

je SPIEL nur 9,95

9,95

unverb.
Preiseempf.



ABYSS

Vielleicht das seltsamste (aber auch beste) Spiel, das Ihnen je begegnet ist: Bringen Sie „Mustenbonbons“ zu Ihren Zielen, aber hüten Sie sich vor den tückischen „Fleshüpfen“.



DEMOLITION CONSTRUCTION SET

Die C-64-Version dieses erfolgreichen Hits bietet einige Besonderheiten: 36 Level, 6 Schwierigkeitsgrade, 2 Spieler können gleichzeitig spielen, Editor zum Erstellen eigener Level.



FIRE GALAXY

Das neueste Weltraum-Actionspiel von Henrik Wenig: Immer neue Angreifer in immer neuen Formationen erwarten Sie. Hier darf nach Herzenslust getölpelt werden.



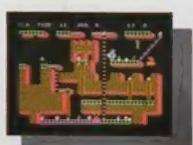
FORTRESS UNDERGROUND

In einer gigantischen unterirdischen Höhle müssen Sie mit Ihrem Hubschrauber ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich.



GRANDMASTER

Das legendäre Schachprogramm mit viel Spielkomfort (u.a. 10 Level, Zugrücknahme, Zugvorschlag, Schachuhren) und der bekannt überragenden Spielstärke.



JUMP MACHINE

Das endgültige Kletter- und Springspiel ist das mit dem komfortabelsten Editor überhaupt können Sie sich beliebige eigene Bilder aufbauen und spielen. Ein Superspaß für alle „Jump“-Fans.



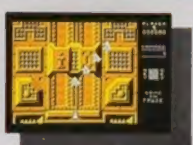
SPACE PILOT COMPENDIUM

Die beiden Super-Hits SPACE PILOT 1 und 2 gibt's jetzt zusammen zum Superpreis! Wer diese beiden Action-Klassiker noch nicht kennt, sollte unbedingt zugreifen.



STEIN DER WEISEN

Spannendes deutsches Grafik-Adventure (Abenteuerspiel) mit sehr gutem Parser. Wird es Ihnen gelingen, den „Stein der Weisen“ wiederzufinden?



ZYRON

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert. Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schichten aufgebaute, intelligente System zu zerstören.

SPITZEN-SOFTWARE
MADE IN GERMANY

KINGSOFT

Grüner Weg 29 · D-5100 Aachen
☎ 0241/152051 · Fax 0241/152054

WANTED
KINGSOFT sucht
PRO
GRAMMIERER

für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Grauiporte haben keine deutsche Anleitung! Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für C-64 am besten sofort unseren kostenlosen Gesamt-Katalog anfordern!

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

basar

Brinkmann

div

forten.
forten.
forten.

Computer-center

TOYS 'R US
RATIO

VOBIS

Das neue Glück mit alten Spielen

Willkommen zur 3. Power Play! Seit der letzten Ausgabe sind acht Wochen vergangen, die uns einen ganz schönen Schwung neuer Computerspiele beschert haben. Ihr wart auch nicht faul und habt fleißig geschrieben – vielen Dank für Eure Post! Wir bemühen uns, jeden Brief zu beantworten und bitten um Geduld, wenn wir dafür mal etwas mehr Zeit brauchen.

Das Titel-Thema in diesem Monat sind Fußball-Simulationen für Computer und Videospiele. Das Ergebnis unseres

Der Fitneß-Teppich von Bandal eröffnet neue Videospiel-Dimensionen, von denen sich Anatol gerade erholen muß... wie gut, daß ein Betreuer Erste Hilfe leisten kann. Martin joggt bis zum High Score weiter.



Unser Mann in Las Vegas: Boris machte die CES unsicher und stöberte dabei viele Trends und Neuheiten auf

Vergleichstests ist eine kleine Sensation: das mit Abstand älteste Programm hat fünf Jahre auf dem Buckel und deklariert die zum Teil erst vor wenigen Wochen erschienenen Konkurrenten. Dieses Resultat paßt zu einem interessanten Trend: vor ein paar Monaten wurde mit »Arkanoid« das »Breakout«-Spielprinzip wieder ausgebuddelt. Rennspiele sind derzeit wieder in, deren Spielprinzip trotz aufgemotzter Grafik auf solchen Uralt-Spielen wie »Night Driver« basiert. Mit anderen Worten: Die alten Ideen sind doch die besten.

Als ich neulich mal wieder versuchte, in unseren Software-Schränken aufzuräumen, stieß ich auf viele alte Perlen, die man eigentlich immer noch gerne spielt. Da waren einige nostalgische Seufzer fällig und die Erkenntnis, daß sich die Softwarehäuser früher mehr Mühe beim Spielprinzip gegeben haben. Heute setzt man oft nur auf Effekthaschereien oder Lizenzgeschäfte mit großen Namen. Das gilt natürlich nicht für die gesamte Software-Szene; Spiele mit ebenso einfachen wie guten Spielideen wie »Tetris« gibt es zum Glück auch noch.

Eine tolle Idee hatte jedenfalls die japanische Firma Bandal, die eine irre Hardware-Erweiterung für das Nintendo-Vi-

deospiel herausbringt: den Fitneß-Teppich! Einen Test der kessen Matte findet Ihr im Videospiel-Teil dieser Ausgabe. Während sich das restliche Redaktions-Team auf dem Teppich zu sportlichen Höchstleistungen quälte, düste Boris gen Las Vegas. Hier fand die Winter-CES statt, eine Messe, auf der zahlreiche Software-Anbieter brandneue Computerspiele vorstellten. Sega und Nintendo waren auch mit großen Ständen vertreten.

In Haar bei München war indes auch einiges los: Haar-

scharf vor Redaktionsschluß besuchte uns Roger Swindells von Epyx. In seinem Köfferchen waren viele Spiele-Neuheiten, auf die wir bereits einen ersten Blick werfen durften: Mehr über »Impossible Mission II«, »Street Sports Soccer« und den »Winter Games«-Nachfolger »The Games: Winter Edition« im Aktuell-Teil. Bei den Videospielen haben wir einen echten Knüller für Sega-Fans zu bieten: einen Exklusiv-Test des mit Spannung erwarteten 512-KByte-Moduls »Afterburner«.

Um Euch noch umfassender über die Neuerscheinungen zu informieren, haben wir unseren Computerspiele-Teil um die Rubrik »Kurz-Tests« bereichert. Hier werden weniger wichtige Spiele kurz angesprochen, für die wir sonst keinen Platz in Power Play hätten. Klar, daß Umsetzungen dabei nicht zu kurz kommen.

Bis in vier Wochen wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen und natürlich auch beim Spielen – möget Ihr immer schneller sein als die Aliens...

Euer
Heinrich Lenhardt



Roger Swindells von Epyx brachte uns »Impossible Mission II« vorbei

Aktuell

Las Vegas - Stadt der Spieler:	8
Ein Bericht von der Winter-CES	15
Kurzmeldungen und Neuheiten	16
Preview: Impossible Mission II	22
Spiele-Hilparaden	23
Neue Spiele-Sammlungen	23

Turnier der Fußballspiele

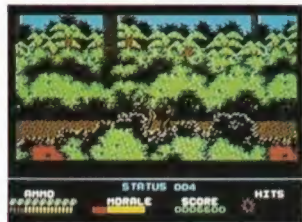
Bits, Bytes und Beckenbauer:	24
Großer Fußball-Vergleichstest	24

Billig-Spiele

ATV-Simulator, Motos	84
Beat it, Grand Prix Simulator,	85
BMX Kidz	86
Abyss, Crystal Raider, Transmuter	86
Pro Ski Simulator, Mike, Space Ranger	88

Computerspiele-Tests

Tetris	32
Gauntlet II	33
Gryzor	34
Rastan	35
Psycho Soldier	36
Masters of the Universe	36



»Platoon« - das Spiel zum Film.
Action, daß der Dschungel wackelt.

Platoon	38
Bravestarr	39
R.I.S.K.	41
Emetic Skimmer	41
Skyfox II	42
Apollo 18	42
Thunder Boy	44
Terramax	44
Out Run	46
Super Hang-On	47
Bangkok Knights	47
Winter Olympiad 88	48
Colossus Mah Jong	50



Farborgen beim Hyperraum-Trip:
»Captain Blood« ist auf dem ST unterwegs

Die Arche des Captain Blood	68
Not a Penny more, not a Penny less	69
Deflektor	70
2400 A.D.	71
Sherlock	72

Neue Umsetzungen von Computerspielen

Backlash	72
Enduro Racer	74
Indoor Sports	74
Rampage	75
Sub Battle Simulator	75
Western Games	78
Wizball	78

Kurz-Tests

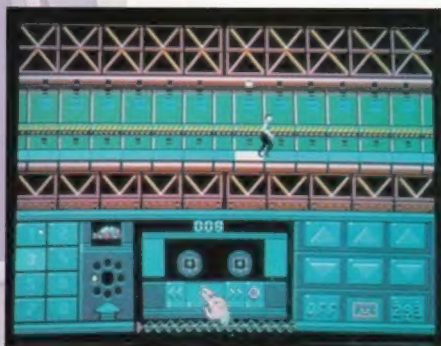
Rygar, Flying Shark, Madballs,	79
Powerplay, Impact, Phoenix	80
Ultima IV, Garfield	81
Moebius, Inside Outing, Tanglewood,	81
IK +, 720 Grad	81

Videospiele-Tests

Kung Fu Kid	90
Afterburner	91
Fantasy Zone II	92
Great Golf	94
Teddy Boy	94
Great Basketball	96
Alien Syndrome	97



Aliens im Videospiele-Teil bei
Segas »Alien Syndrome«



Agent 4125 kehrt zurück:
Ausführliche Informationen über den
neuen Epyx-Renner »Impossible
Mission II« im Aktuell-Teil dieser Ausgabe

Slalom	97
Die Muskelkater-Matte	98
Clu Clu Land	100
Pinball	100
Duck Hunt, Gumshoe	101
Lode Runner	102
Real Sports Tennis	102
Midnight Magic	103

Automatenspiele-Tests

Exzissus	104
R-Type	105
Pac-Mania	106
Oscar	108

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Vermeer, Wizball, Gryzor	52
Enduro Racer, Teddy Boy, Space Harrier, Transbot, Fantasy Zone, Alex Kidd	53
Alternate Reality - The Dungeon	54
Stiffli & Co., Trantor, Bubble Bobble, Mermaid Madness	55
Antiraid	56
The Bard's Tale, Mega Apocalypse, Wizball, Delta, Impact, Solomon's Key	58
Galaga, Rygar, Crystal Castles	59
Leser-Fragen	59
The Bard's Tale leicht gemacht (3)	60

Story

Sensible Software-Spezialisten: Interview mit Jonathan Hare von Sensible Software	64
Atari Games: Von Anfang an (3)	110

Allgemeines

Einleitung	3
Comic	62
Leserbriefe	66
Wettbewerb: Rastan-Automat zu gewinnen	82
Power Play-Classic: Archon	113
Vorschau	114
Impressum	114

Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests.
Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter, lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automaten spielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Von 0 auf 10

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außer-

dem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielereien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist.

Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automaten spielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Wertungs-Geburt

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schon demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt hi					
Boris Schneider bs					

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
at					
Anatol Locker					
mg					
Martin Gaksch					

Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben.

Abschließend ein paar Worte über einen Tester, der nicht in jeder Power Play vertreten ist: In mehreren Zuschriften wurde nach dem Schicksal von Gregor »gn« Neumann gefragt. Nun, es geht ihm gut und wir haben ihn nicht verstoßen. Da er für Happy-Computer einige Aufgaben im »Nicht-Spiele-Bereich« wahrnimmt, kann er nicht an jeder Power Play mitarbeiten. Wir haben Gregor jedoch sanft überredet, für die nächste Power Play wieder einige Spiele zu testen. (hl)

Faszinierte Spielewelt

Laß' Dich in eine abenteuerliche Spielewelt entführen:

alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spieldisketten – und schon kann die Reise losgehen!
Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen Weg aus dem Labyrinth findest. Bewahre Deinen kühlen Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen! Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaklubs und und und...

Die 64'er-Spiellesammlung, Band 1, 1987, 115 Seiten, inklusive Diskette

Spiele-sammlung

Mit den 15 spannenden Spielen, die ausführliche Anleitung sowie den farbigen Bildschirmfotos ist Dir ein fantastisches Spielvergnügen gewiß!

Billard: Einsteins Winkel – Ausfallwinkel. Wer das nicht behagt, hat es schwer bei dieser Mischung aus Tennis und Billard. **The Way:** Zu verschlungenen Pfaden gewähren sich Goldböbe und böse Geister, die es zu bekämpfen gilt. **Vogel 3:** Joystickprüfungs mit unglaublichem Vollerblick und Trefferindikator können die Punktekosten schwer mit Abschlußprämien belohnen. **Firebug:** Hoffentlich läßt Dein Joystick nicht überhitzt Feuer, wenn es heißt, die verheißenen Koffer aus dem brennenden Haus des Professors zu erwischen. **Pirat:** Taktik, Timing und gute Navigationskenntnisse sind Voraussetzung für ein bis zu 25 Jahre langes Partienleben. **Wirtschaftsmanager:** Simulation aus den höchsten Etagen der Wirtschaft, nicht 1000 Stück, sondern ganze Firmen gehen über den Ladaische. **Vier gewinnt:** Einfach, aber gerade deshalb ein Spiel, das schnell zu Erfolgserlebnissen führt. **Brainstorm:** Mindestens stand Platz für dieses merkwürdige Denkspiel. **Hyper-Chess:** Spiel-Schach gegen einen C64. **Maze:** Wer die Übersicht behält und nicht kopflos herumspaziert, wird den Ziel erreichen. **Schiffe versenken:** Endlich eine faire Version dieses vielverehrten Spiels, mit zusätzlichen Spielvarianten. **Handel:** Hier kannst Du deinen Geldbeutel und Deine Risikobereitschaft unter Beweis stellen, ohne wirklich später am Hungerbrot nagen zu müssen. **Börsen:** Diese Spiel bietet wirklich einen hervorragenden Einstieg ins Börsenwissen. Außerdem sind noch die Spiele **Vier in vier** und **Magic-Cube** enthalten.

Hardware-Anforderungen:
C64 oder C128 bzw. C128D (64'er-Modul), floppy 1541, 1570 oder 1571 und JoyStick.
Bestell-Nr. 90429 ISBN 3-89090-429-7

DM 39,-* (sfr 35,90*/6S 304,20*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele, 1987, 17 Seiten, drei Disketten

Spiele

Robox: Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, entstand der Held auf alles Lebende. Er befohl daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Deine Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Du das tust, bleibt Dir überlassen. **Scotland Yard:** Spannendes Kriminal-Adventure. Begib Dich auf spannende Verbrechenjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lasse Dich engagieren bei Scotland Yard. Verhöre Täterverdächtige, prüfe deren Alibi und verfolge die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Deine Belohnung zum Oberinspektor. Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruierst Du weitere Verbrechen und gibst damit Deinen Freunden harte Nüsse zu knacken.

3 Disketten (beidseitig beschriftet) für den C64/C128

Bestell-Nr. 38704

DM 29,90* (sfr 24,90*/6S 299,-*)

Außerdem gibt es in der Software-Reihe x64'er Extras noch folgende Programme: **Best of Grafik Vol. 1, 3D-Grafik für C64, Grafik-Design, Tips & Tricks, Bestell-Nr. 38701, DM 49,90*** (sfr 44,90*/6S 499,-*) • **Best of Grafik Vol. 2, Scrolling für Spiele, Fractal-Landschaften, Business-Grafik, Grafik-Erweiterungen, Super-Drucker-Software, Bestell-Nr. 38702, DM 39,90*** (sfr 34,90*/6S 399,-*) • **Best of Grafik Vol. 3, Erweiterungen für Grafik und Spiele, 3D-3D-Grafik, Aufwindenden, Super-Hardcopies, Bestell-Nr. 38703, DM 39,90*** (sfr 34,90*/6S 399,-*)

Die 64'er-Spiellesammlung, Band 2, 1987, 98 Seiten, inklusive Diskette

Spiele-sammlung

Auch der zweite Band der Spiellesammlung mit 14 spannenden Spielen entführt Dich in eine fantastische Action-Welt. **Billard:** Banden- oder Lochbillard, allein oder zu zweit, das ist hier die eine Frage. Wie Du die Kugeln dann einlochst, eine ganz andere. **Tennis:** Ein schnelles Auge und geschickte Hände am JoyStick werden verlangt, um auch einmal eine Foulball zu treffen. **Freiheit:** Du bist auf einer Insel, gefangen im unendlichen Verlies. Wie flüchtest Du zur Nachbarinsel? Der Weg wird schwierig, denn bis zu hundert Räume sind zu meistern. Ein Textadventure besonderer Klasse. **Apokalypse Now:** Ein Hubschrauber-Klassiker, ein Spiel mit tödlichem Ausgang – nicht unbedingt für Dich – aber nur, wenn Du am JoyStick Präzisionsfähigkeiten vorweisen kannst. **Black:** auf! Ein Spielhelfer für den C64. Reaktionsvermögen, eine ruhige Hand und ein bisschen Glück gehören schon dazu, um alle Blöcke abzuschneiden. **Aquariani:** Wasser, Wasser, Wasser, so weit der Bildschirm reicht. Hier schwellt ein Damm errichten und Redig punkten, wenn man im Trockenen sitzt. **Tödliches Dioxin:** Du hast vier hochmoderne Hubschrauber und bist selbst ein wagemutiger, unerschrockener Pilot. Den Hosen an der Seile ist die Frucht – tödliches Dioxin. **Libre:** Du regelst für die intergalaktische Föderation der Raumfahrer und redest ein unabhängiges Sonnensystem. **Dasher:** Pac-Man, stand Platz für dieses Spiel. Zu den bekannten Funktionen, wie Punkte sammeln und Gegner vernichten, erhältst Du die Möglichkeit, eigene Spielfelder zu entwerfen und aufzubauen. **Bundesliga Manager:** Einer der 18 Bundesligaklubs wartet auf Dein Multitalent und Du hast wirklich möchte Mäkel zur Hand, um erfolgreich zu agieren. Außerdem sind noch die Spiele **Golf, Zauberschloß, Steel Slab** und **Space Invader** enthalten.

Hardware-Anforderungen für Band 1 und Band 2:
C64 oder C128 bzw. C128D (64'er-Modul), floppy 1541, 1570 oder 1571 und JoyStick.

DM 39,-* (sfr 35,90*/6S 304,20*)

Markt & Technik

Zeitschriften - Bücher

Software - Schulung

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526. Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Las Vegas - Stadt der Spieler

Eine Woche lang gehörte Las Vegas nicht nur den Roulette- und Poker-Spielern. Statt Spiel-Chips und Slot-Maschinen standen bei der Winter-CES Mikro-Chips und Joysticks im Mittelpunkt. Für Spiele-Fans gab es auf dieser Messe viele starke Neuheiten zu bestaunen.

Mekka der Spieler, Stadt der Neon-Lichter, Juwel in der Wüste: Las Vegas gehört zu den ungewöhnlichsten Städten der Welt. Und einmal im Jahr, Ende Januar, gesellen sich zu den Poker-Tischen und den einarmigen Banditen die Joysticks, Videospiele und Computer.

sich warten lassen. **The Games: Winter Edition** ist die Epyx-Version der olympischen Winter-Spiele in Calgary. Das neue Spiel soll nicht einfach nur ein »Winter Games II« werden. Noch mehr Detail-Treue soll für noch packendere Duell mit bis zu acht Spielern sorgen. Sieben Disziplinen, dar-

unter Eiskunstlaufen, Ski-Abfahrt, Rodeln, Eisschnelllaufen und Slalom, werden im fertigen Programm enthalten sein. Als besonderen Gag will man jede Disziplin so gestalten, wie man sie auch auf dem Bildschirm als Fernseh-Übertragung sehen würde. Beim Ski-Slalom wird man sogar zu Spielbeginn die Standorte für die Fernsehkameras bestimmen können.

von Epyx. Sie übernehmen die Rolle eines erfahrenen Polizisten, der gemeinsam mit einem »Rookie«, einem Polizeifrischling, einen Drogen-Ring aufzulegen lassen will. Sie sitzen in einem Überwachungswagen und geben Ihrem Partner über Funk Anweisungen. Auf zwei Fernseh-Monitoren können Sie das Geschehen über versteckte Kameras beobachten.

Allerdings wird der Rookie Ihren Befehlen nicht immer gehorchen, Ihnen widersprechen und Fehler machen. Wenn Sie den Rookie falsch behandeln, wird er nicht aus diesen Fehlern lernen und kann den Fall höchstens als Leiche beenden. Das Adventure wird dank eines Menü-Systems komplett mit dem Joystick gesteuert. »L.A. Crackdown« soll im März für C64, MS-DOS und Apple II veröffentlicht werden.

Endlich: Fußball

Bald erscheint das erste Fußball-Programm von Epyx: Bei **Street Sports Soccer** wird auf Hinterhöfen und Straßen gekickt. Es wird hier keineswegs auf die genaue Einhaltung sämtlicher Fußball-Regeln geachtet. In jeder Mannschaft spielen drei Spieler (ein Torwart, zwei Feldspieler), die man sich zu Beginn aus einer Gruppe von Kindern aussuchen darf. Jeder Teenager hat seine besonderen Eigenschaften und Nachteile. Natürlich kann auch gegen den Computer gespielt werden. Epyx-Mitarbeiter beschreiben **Street Sports Soccer** als schnelles Geschicklichkeits-Spiel mit sehr viel Joystick-Action. **Street Sports Soccer** soll es im April für C64, MS-DOS und Apple II geben.



Renndrobeln bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)

Wir haben auf der CES nach den heißesten Spiele-Neuheiten gesucht und sind dabei auf so manchen Knüller gestoßen.

Eines der in Deutschland populärsten Softwarehäuser ist sicherlich **Epyx**. Die neuen Titel, die Epyx auf der CES vorstellte, sollen an den Erfolg von Titeln wie »Pitstop« und »California Games« anknüpfen.

Epyx hat vom amerikanischen olympischen Komitee die Rechte erhalten, die offiziellen Computerspiele zur Olympiade 1988 herzustellen. Gleichzeitig ist Epyx damit ein Sponsor für das amerikanische olympische Team geworden. Natürlich wird die Computer-Olympiade nicht lange auf

Nachfolger zu Winter Games

An der Entwicklung von »The Games: Winter Edition« nehmen ehemalige Athleten und Trainer der amerikanischen Olympia-Mannschaft teil, um die Realitäts-treue der Disziplinen zu garantieren. Das Wintersport-Ereignis soll sich auf C64, MS-DOS-PCs und Apple II abspielen.

Ein Hauch von »Miami Vice« weht durch das Zimmer, wenn man **L.A. Crackdown** spielt, ein neues Grafik-Adventure



Eiskunstlauf bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)



Für die Freunde der realistischen Mannschaftssport-Simulationen hat Epyx ein neues Eisen im Feuer: **The Sporting News Baseball** ist eine Baseball-Simulation, die in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Sportzeitschrift »The Sporting News« entstand. Ob weitere Simulationen zu anderen Sportarten unter dem Sporting-News-Logo erscheinen, steht noch nicht fest. Das realistische Baseball-Spiel ist auf jeden Fall für den Sommer geplant. Zuerst erscheinen sie für C64-, MS-DOS- und Apple II-Versionen.

Zu guter Letzt darf bei Epyx ein neues Autorennen nicht fehlen: **4x4 Off-Road Racing** ist ein Cross-Rennen durch unwegsames Gelände der USA. Sie können Ihren Geländewagen zu Spielbeginn mit allerlei Extras ausrüsten und müssen während der Fahrt auf Ihre Vorräte achten und Reparaturen ausführen. 4x4 soll im Sommer für C64, Amiga und MS-DOS erscheinen.

Mehr Sport von EA

Ein weiteres bekanntes amerikanisches Software-Haus ist **Electronic Arts**. Auch hier bemüht man sich um realistische Sport-Simulationen und hat sich zwei amerikanische Sportstars unter Vertrag genommen, um mit deren Hilfe

neue Spiele zu programmieren. **John Madden Football** für die Apple II-Computer soll im Frühjahr erscheinen. An einer Basketball-Simulation namens **Michael Jordan Basketball** wird noch gearbeitet.

Endlich: Bard's Tale II für Amiga

Im Frühling erscheinen gleich vier neue Rollenspiele von Electronic Arts: **Deathlord** ist ein Programm im »Bard's Tale«-Stil mit vielen Dungeons, Zaubersprüchen und Monstern. Ohne Magie und Monster kommt **Wasteland** aus, das nach einem Atomkrieg in

den USA spielt. »Wasteland« wird vom Interplay-Team, das »The Bard's Tale« schrieb, gestaltet. Zu guter Letzt wird es das lange erwartete **The Bard's Tale III** geben. Alle drei Programme kommen vorerst für Apple II und C64, Umsetzungen für andere Computer sind in Arbeit. Eine neue Umsetzung eines älteren Rollenspiels wurde ebenfalls angekündigt: **The Bard's Tale II** soll im Frühjahr für den Amiga erscheinen.

Viele Rollenspiele

Der vierte im Bunde ist **Future Magic**, ein Science-Fiction-Rollenspiel für MS-DOS-PCs. Future Magic spielt auf einem Sonnensystem mit drei bewohnbaren Planeten, das von unbekannten Gegnern angegriffen wird. Der Spieler muß herausfinden, wer der Angreifer ist, was er will und wie man ihn abwehrt. Future Magic erscheint für MS-DOS-Computer im Frühsommer, Umsetzungen sind noch nicht geplant. Als kleines Bonbon hat EA

noch angekündigt, daß Ende des Jahres **Starflight II**, die Fortsetzung zum PC-Rollenspiel-Hit, erscheinen soll.

Mit **Strike Fleet** erscheint bei Electronic Arts eine neue Simulation von Lucasfilm. Das Spiel wird ähnlich aussehen wie »PHM Pegasus«, der Spieler wird aber gleich eine ganze Flotte zu kontrollieren haben. Das Spiel ist in den USA bereits für Apple II und C64 erhältlich. Inzwischen hat auch ein Testmuster die Redaktion erreicht, so daß es einen Test in Power Play 4 geben wird.

Kleinkrieg per Telefon

Mit **Dan Bunten's Sport of War** steigt Electronic Arts in den Markt der Modern-Spiele ein. Sport of War ist ein schnelles Strategie-Action-Spiel, bei dem sich zwei Armeen gegenseitig vernichten wollen. Es wird fünf verschiedene Spielmodi geben sowie einen Editor für die Landkarten, auf denen die Kämpfe ausgetragen werden. Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen, be-



Krimi live am Monitor »L.A. Crackdown« (C 64)



Über Stock und Stein bei »4 x 4 Off-Road Racing« (C 64)

nötigt jeder seinen eigenen C64. Die beiden Computer werden dann per 300-Baud-Modem gekoppelt. Über eine Telefon-Leitung kann also jemand aus Hamburg gegen einen Gegner in München spielen, ohne daß einer seine Wohnung verläßt. Nicht verschwiegen werden die hohen Telefonkosten, die dabei entstehen. Sport of War soll im Frühjahr für den C64 erscheinen.

Viel Aufsehen erregte die neue Amiga-Flugsimulation **Interceptor** von Electronic Arts. Bei Interceptor steuern Sie wahlweise eine F-18 oder eine F-16 durch sechs verschiedene Missionen. So sollen Sie beispielsweise das

Flugzeug des amerikanischen Präsidenten vor Angreifern beschützen, eine auf die USA zu-schussende Atom-Rakete zerstören oder verhindern, das Terroristen mit zwei gestohlenen F-16 ihren Luftraum verlassen. In *Interceptor* wurde die »Bay Area«, das Gelände von und um San Francisco mit vielen

Boot Camp (Combat School), Contra (Gryzor), Jackal, Iron Horse und Gradius (Nemesis). Zwei weitere Programme sind in Deutschland indiziert. In Europa werden diese Spiele vielleicht durch Ocean Software vertrieben, weil Ocean einige dieser Titel schon im Programm hat. Leider zeigte Ko-

nen Teil des Buches, die Abenteuer eines amerikanischen Atom-U-Bootes bei der Verteidigung Europas, wird man auf dem Computer nachspielen können. *Red Storm Rising* soll im März für C64 erscheinen, eine MS-DOS-Version ist für den Herbst geplant.

ST-Version soll in Kürze erhältlich sein, eine Amiga-Version wird noch dieses Jahr folgen. **Pirates** erscheint in diesen Tagen für MS-DOS und Apple II-Computer.

Wer einen kompletten Krieg auf dem Computer nachspielen möchte, kann die Computer-Umsetzung von **Harpoon** sicherlich kaum abwarten. *Harpoon* ist ein Brett-/Rollen-/Simulations-Spiel, das beispielsweise von der Navy als Übungsspiel für Offiziere eingesetzt wird. Das Spiel wurde von Red Storm Rising-Co-Autor Larry Bond entwickelt und von **Three-Sixty-Software** auf MS-DOS-PCs und Macintosh umgesetzt. Es soll im Sommer erscheinen.

Neue Umsetzungen

Zwei neue Umsetzungen älterer Microprose-Produkte wurden ebenfalls gezeigt. **Gunship** gibt es in einer erweiterten Version für den Atari ST. Superschnelle 3D-Grafik und ein neues Cockpit-Display sind die Hauptmerkmale dieser Hubschrauber-Simulation. Die



Der »Interceptor« fliegt die Golden Gate Bridge an (Amiga)

Details als Fluggelände eingebaut. Neben den wichtigen Straßen, Brücken und Gebäuden hat man auch nicht vergessen, die Büros von Electronic Arts in San Mateo im Programm zu verewigen. Die schnelle 3D-Grafik, die durch die Darstellung von Schatten besonders realistisch wirkt, wird von vielen digitalisierten Sounds unterstützt. Die Amiga-Version von *Interceptor* soll im April erscheinen, weitere Umsetzungen sind noch nicht angekündigt.

nami auf der Messe nur die Nintendo-Versionen der Programme.

Die Russen kommen

Das amerikanische Simulations-Softwarehaus **Microprose** zeigte eine erste kurze Demonstration der neuen U-Boot-Simulation **Red Storm Rising**. Das Spiel basiert auf dem amerikanischen Bestseller von Autor Tom Clancy, in dem die Sowjetunion aufgrund einer wirtschaftlichen Katastrophe dazu gezwungen wird, den Westen anzugreifen. El-



Schlacht um Frankfurt: »Red Storm Rising« (C 64)

Amiga unter Wasser

Nach mehr als zwei Jahren Verzögerung erscheint für den Amiga das Unterwasser-Action-Adventure **Return to Atlantis**. In den USA ist es jetzt schon erhältlich, einen genauen Test sollte es in der nächsten Power Play geben. Doch damit nicht genug für den Amiga: Im März erscheint eine Umsetzung von **World Tour Golf**, das durch besonders tolle Grafik beeindrucken soll.

Konami, bekannt als Hersteller von Spielautomaten, MSX-Spielen und Nintendo-Modulen, steigt jetzt in den Heimcomputer-Markt ein. Mehrere Konami-Automaten werden für C64, MS-DOS und Amiga umgesetzt. Die amerikanischen Titel (mit den europäischen in Klammern) lauten



»Wild Bill« Stealey, Boß von Microprose, Tom Clancy, Bestseller-Autor von »Red Storm Rising« und Sid Meler, Programmierer vieler Microprose-Spiele, darunter auch Red Storm Rising.

Zwei Neue von Cinemaware

Cinemaware, bekannt durch das Film-ähnliche Spiel »Defender of the Crown«, stellte zwei neue Programme mit noch besserer Grafik und gesteigertem Spielwitz vor.

Rocket Ranger ist eine typische Superhelden-Geschichte aus dem Jahre 1940. Ein amerikanischer Wissenschaftler findet einen seltsamen Raketen-Gürtel und einen Armband-Computer. Dieses Material stammt aus dem 21. Jahrhundert; die Welt wird zu diesem Zeitpunkt von den Nazis beherrscht. Diese haben mit Hilfe von außerirdischen Kollegen den zweiten Weltkrieg ge-



MAGIC BYTES

sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:
micro-partner

Goethestraße 1 · D-4830 Gütersloh 1
Telefon: 05241/1834 · Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.

wonnen. Eine Gruppe von freizeitsliebenden Wissenschaftlern aus der Zukunft hat ihnen den Gürtel per Zeitmaschine zukommen lassen. Mit dem Raketen-Gürtel verwandeln Sie sich in den furchtlosen »Rocket Ranger«, der die Weltgeschichte wieder ins richtige, uns allen bekannte Lot rücken soll. Das Abenteuer führt Sie nicht nur quer durch die Erde sondern auch auf den Mond und in den Weltraum.

Kino-Vergnügen ab. Beide Spiele erscheinen bald für den Amiga, Umsetzungen für C64, MS-DOS und Atari ST sind in Arbeit.

Broderbund bietet mit **Where in Europe Is Carmen Sandiego** die dritte Verbrecherjagd mit Lern-Effekt an. Diesmal soll man die Bande von Carmen daran hindern, wertvolle Kunstschatze aus Europa zu klauen. Während des Spielens lernt man ganz nebenbei

gegen drei Computergegner antritt. Neben einigen »normalen« Poker-Spielern können Sie auch gegen »Gorbi-«, »Ronnie-« und »Maggie« antreten, die nicht nur entfernte Ähnlichkeit mit den Politikern Gorbatschow, Reagan und Thatcher haben. Helmut Kohl wurde leider nicht in das Programm integriert. Card Sharks erscheint für C64, MS-DOS und Apple II.

In **The Train** müssen Sie als Mitglied der französischen Resistance im zweiten Weltkrieg einen deutschen Zug entführen und heil den Alliierten übergeben. Das Spiel verspricht viel Action, was hier leider auch ungemein viel Schießerei auf Soldaten und Flugzeuge bedeutet. The Train erscheint für C64, MS-DOS, Amiga und Macintosh.

Bei **Power at Sea** sind Sie Kapitän eines amerikanischen Zerstörers im zweiten Weltkrieg und müssen die japanischen Truppen zurückdrängen. Es erscheint für C64, MS-DOS und Amiga.

Infocom(ics)

Infocom macht Infocomics. Mit dieser neuen Reihe beginnt Infocom, neben den Text-Adventures auch zahlreiche andere Produkte zu produzieren. Infocomics sind Comics auf Diskette. Der Spieler kann die Handlung der Comics nicht beeinflussen, deswegen sind sie auch keine richtigen Spiele.

nützt ein Tastendruck. Die Infocomics bieten eine sehr einfache, aber durch geschickte Animation sehr wirkungsvolle Grafik. Durch verschiedene neuartige Algorithmen kann man einen filmartigen Comic von etwa fünf Stunden Länge auf eine Diskette zusammenpacken. Infocomics entstehen in Zusammenarbeit mit Tom Snyder Productions, einem führenden Software-Haus für Lern-Programme.

Das Buch zum Spiel

Ein weiteres Neuland betritt Infocom mit den Infocom-Romanen. Die Storys verschiedener Adventures werden sich demnächst als Bücher nachlesen lassen. Schon bald erscheinen die Romane zu »Wishbringer« und »Planetfall«. Außerdem hat Infocom ein Rollenspiel in Arbeit, das ohne Computer gespielt werden soll. Natürlich wird Infocom auch weiterhin Adventures produzieren. Für 1988 sind fünf neue Titel angekündigt. Als Überraschung wurde bekanntgegeben, daß demnächst eine vollständig deutsche Version von »Zork« auf den Markt kommen soll.

Activation zieht sich in Amerika immer mehr aus dem Spiele-Geschäft zurück. Lediglich zwei neue Titel gab es zu sehen, die auch nicht von Activation selbst entwickelt wurden: Gamestar zeigte das Box-Spiel **Star Rank Boxing II** für C64 (die Fortsetzung zu dem in Europa »Barry McGuigans Boxing« benannten Spiel) und von New World Computing kommt **Might and Magic**, ein Rollenspiel, das an Komplexität »The Bard's Tale« übertrifft soll. Beide Programme sind in den USA bereits auf dem Markt, Tests in Power Play sind sehr bald zu erwarten.

Videospiel-Fieber: Software-Flut für Nintendo

Wenn man den Erfolg einer Firma an der Größe eines Messestandes auf der CES ablesen kann, dann hat Nintendo das Geschäft des Jahrzehnts gemacht. Auf einem Messestand, der etwa die Größe mehrerer Tennisplätze hatte, stellten Nintendo und ein knappes Dutzend anderer Firmen neue Module für die Videospiel-Konsole »Nintendo Entertainment System« vor.



Slapstick-Komik mit den »3 Stooges« (Amiga)

Die **Three Stooges**, eine amerikanische Komiker-Truppe aus den 30er Jahren, die bei uns im Kinderprogramm zu bewundern waren, sind die Hauptdarsteller im nächsten Cinemaware-Spiel. Ein böser Kredit-Hai will einer armen Witwe und deren drei reizenden Töchtern das Haus plündern, wenn sie nicht schleunigst ihre Schulden bezahlen. Die drei Stooges machen sich sofort auf den Weg, um das Geld aufzutreiben.

In diesem Spiel findet man alles, was eine alte Slapstick-Komödie ausmacht: Tortenschlachten, Verfolgungsjagden, alberne Kalauer und viele kleine Überraschungen. Höhepunkt des Spiels ist eine Krankenhaus-Szene, bei der die drei Stooges in einer wilden Jagd einen Krankenhaus-Korridor durchqueren. Die Grafik zeigt das angerichtete Chaos so deutlich, das man vor lauter Lachen nicht mehr zum Spielen kommt.

Beide Cinemaware-Produkte bieten erstaunliche Grafik und Animation. Dank neuer Pack-Algorithmen konnte man bis zu dreimal soviel Grafik auf die Disketten stopfen wie bei den bisherigen Cinemaware-Titeln. Viele digitalisierte Sounds runden das interaktive

viele Fakten über europäische Länder, was nicht nur im Erdkunde-Unterricht von Vorteil sein kann. »Where in Europe...« erscheint für C64, Apple II und MS-DOS.



Seeschlacht auf C 64 »Power at Sea«

Pokern mit Gorbi

Accolade, bekannt durch »Test Drive«, erstaunt wiederum durch ungewöhnliche Produkte. Card Sharks ist eine Poker-Simulation, bei der man

Allerdings kann man die Story dank einer »interaktiven Kamera« aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Wenn man also mal sehen möchte, wie die Handlung aus der Sicht des Bösewichts weitergeht, ge-

CHAMPIONSHIP SPRINT™

„Mit SuperSprint
ist es Electric Dreams
gelingen, uns bis spät
in die Nacht am
Bildschirm zu fesseln.“

MANFRED KLEINMANN
ASM

**ABER SUPERPRINT
WAR NUR DER ANFANG!
JETZT KOMMT**

**CHAMPIONSHIP
SPRINT™ UND
DER SPANNUNG SIND
KEINE GRENZEN GESETZT.**

**KONSTRUIEREN SIE IHRE EIGENE
RENNSTRECKE! EINE?**

**NEIN!
TAUSENDE!**

ATARI

© 1988 Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

**UNTERSCHIEDLICH FÜR COMMODORE 64 DISKETTE
UND SCHNEIDER CPC CASSETTE UND DISKETTE.**

Activision Deutschland GmbH, Postfach 75 05 80,
2000 Hamburg 75. Graumimporte enthalten keine deutsche
sprachigen Anleitungen. Einzelne Distributoren: Aktivision:
Herzberg Computer; Harweg; Vertriebs Service; Thiel AG.



1988 wird es in Amerika zirka 100 neue Module geben, die schon erschienenen nicht mit eingerechnet. Fast alle der knapp 20 Firmen, die Nintendo-Module produzieren, schöpfen das von Nintendo gesetzte Limit von fünf Modulen im Jahr voll aus. Konami gründete sogar eine neue Software-Firma namens Ultra, um weitere fünf Module im Jahr herausbringen zu können. Ultra soll neben Konami-Titeln auch andere Programme für Nintendo vertreiben, darunter beispielsweise die Nintendo-Version von **Skate or Die** von Electronic Arts.

Leider ist bei all diesen Fremdherstellern noch nicht genau geklärt, wie und wann die Module auf den deutschen Markt kommen werden. So bleibt in Deutschland der große Software-Segen noch aus. Zwei neue Module von Nintendo, die noch im Frühjahr in Deutschland erscheinen sollen, haben wir uns auf der Messe genau angesehen.

Renn-Nintendo

Rad Racer ist ein Autorennen im Stile von »Out Run«. Über Hügel und durch Kurven geht ein Rennen gegen die Zeit. Wer nicht innerhalb bestimmter Zeiten an den Etappenzielen angekommen ist, scheidet aus. Rad Racer bietet im Gegensatz zur Sega-Version von Out Run eine völlig fließende 3D-Grafik bei Kurven und Hügeln. Das Nintendo-System läßt hier wirklich seine Muskeln spielen, was das Fahr- und Spielgefühl natürlich gewaltig hebt. Die eigentliche Überraschung kommt aber, wenn man während des Rennens den »Select«-Knopf drückt. Auf einmal verschieben sich die Bildschirmfarben, das Auto und die Strecke sind kaum noch zu erkennen – so lange man nicht die kostenlos beiliegende Rot/Blau-Brille aufsetzt, die Rad Racer in ein 3D-Spiel verwandelt!

Auch das andere Rennspiel ist nicht ohne: **R.C. Pro-Am** ist

ein Autorennen mit ferngesteuerten Spielzeug-Autos. Das Nintendo-JoyPad wird bei diesem Spiel quasi zur Fernsteuerung. Ein Spieler tritt gegen

gab es Musik, Boxkämpfe, gutes Essen und noch mehrere geladene Gäste, hauptsächlich amerikanische Nintendo-Händler.



»R.C. Pro-Am« ist ein ferngesteuertes Autorennen (Nintendo)

drei Computer-Gegner an und muß, ähnlich wie bei »Super Sprint«, immer als erster durchs Ziel kommen, um die nächste Rennstrecke fahren zu dürfen. Auf der Strecke können Extras eingesammelt werden, die das Auto entsprechend verbessern. Auf dem Bildschirm wird immer nur ein kleiner Teil der Strecke gezeigt, der fließend in alle Richtungen gescrollt wird.

Bei Nintendo tut sich auch einiges an der Hardware-Front. Man arbeitet beispielsweise an einem neuen Joystick, der mit dem Daumen der linken Hand gesteuert wird. Außerdem hat man einen Joystick in Arbeit, der komplett mit Mund und Kinn gesteuert werden kann. Man möchte mit diesem Joystick auch Behinderten den Einstieg in die Videospiele ermöglichen.

Zu guter Letzt wurde bei Nintendo gefeiert. In einer zur Disco umgebauten Lagerhalle

Für das Sega Master System werden über zehn neue Module von **Sega** in den nächsten Wochen erscheinen. Der Messe-Hit war **Afterburner**, das erste 4-Megabit-Cartridge. Wir bringen bereits in dieser Ausgabe einen exklusiven Testbericht im Videospiel-Teil.

Sega setzt auf 3D

Neben Afterburner konzentrierte man sich bei Sega auf die 3D-Brille und die neue 3D-Software. So wird es beispielsweise **Space Harrier II** geben. Neben vielen neuen Levels bietet die Fortsetzung zu Space Harrier echte 3D-Grafik, sofern man die Sega-Brille besitzt. **Maze Hunter** ist eine »Gauntlet«-Variante, bei der man auch über Treppen auch nach oben und unten wandern kann. **Zaxxon 3D** lehnt sich an den alten Spielhallen-Hit Zaxxon an. Allerdings blickt man hier nicht aus der Vogel-

perspektive aufs Spielfeld, sondern sieht, wie bei Space Harrier, die Gegner auf den Spieler zufliegen. Als letztes 3D-Spiel wurde **Blade Eagle** gezeigt, ein Action-Spiel mit Extra-Waffen.

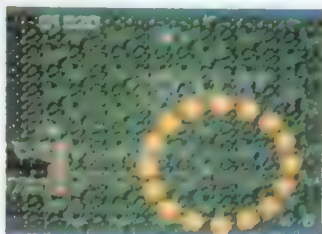
Aber auch wer keine 3D-Brille hat, braucht keine Angst vor Langeweile zu haben. Als neue Spielhallen-Umsetzung steht **Alien Syndrome** ins Haus, das wir ebenfalls schon in dieser Ausgabe testen. Eine geschickte Mischung aus Adventure, Action- und Geschicklichkeits-Spiel ist **Super Wonder Boy: Monster Land**, das nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Wonderboy zu tun hat und sich am ehesten noch mit Nintendos »Legend of Zelda« vergleichen läßt. Segas Antwort auf »Super Mario Brothers« lautet **Alex Kidd – The Lost Stars**, ein spannendes Jump-and-Run-Spiel mit vielen versteckten Extras. Und auch an die Fans von »Pac Man« hat man gedacht: **Fantasy Zone: The Maze** lehnt sich stark an diesen Klassiker an und bietet auch zahlreiche Tricks und Extras.

Wer auf starke Action steht, findet in **Aleste** eines der schnellsten Schieß-Spiele mit Extra-Waffen. Die neun Leben sind bei diesem Spiel schnell futsch. Das »Terra Cresta«-ähnliche Spiel bietet Scrolling in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und viele bunte Gegner-Sprites. In **Penguin Land** spielen Sie einen Pinguin, der ein Ei durch viele Gefahren schieben muß, ohne es zu beschädigen. Dieses Spiel soll als erstes Sega-Modul die Möglichkeit bieten, einen Spielstand in Batterie-gepufferten RAM zu speichern. Es soll auch ein Level-Editor eingebaut werden.

Für die nächsten Monate sind außerdem zwei Action-Adventures, **Aytec Adventure** und **Cube Zone** sowie die ersten beiden Rollenspiele, **Warriors Quest** und **Fantasy Star** angekündigt. (bs)



Neue Sega-Module (von links nach rechts)
»Fantasy Zone: The Maze«, »Super Wonder Boy: Monster Land« und »Aleste«



Preiswertes für Amiga, ST und PC

Zum Preis von zirka 40 Mark pro Diskette will Mastertronic in den nächsten Tagen folgende Spiele für den Amiga veröffentlichen: »Pool« (Billard-Simulation), »Feud« (Action-Adventure), »Kickstart II« (Geschicklichkeits-Spiel für zwei Spieler gleichzeitig) und »Hyperbowl« (abstraktes Sportspiel, ebenfalls für zwei Spieler gleichzeitig).

Für den gleichen Preis sind »Prowler«, »Jonah Barrington's Squash«, »World Darts«, »Rasterscan« und »Rogue« für MS-DOS-PCs angekündigt.

Die Atari ST-Besitzer dürfen sich auf ein Spiel von Jeff Minter freuen. »Revenge II«, der Nachfolger zu »Attack of the Mutant Camels«, soll demnächst für diesen Computer erscheinen. (mg)

Arcade-Sound für den Plattenteller



Der Titel »originalstes neues Produkt des Monats« geht diesmal nach Japan. Dort ist gerade ein Soundtrack-Album mit der Musik von aktuellen Sega-Spielautomaten (!) veröffentlicht worden. Auf der Langspielplat-

te findet man unter anderem die Spielhallen-Songs von »Afterburner«, »Alien Syndrome« und »Super Hang-On«. Es ist ein Jammer, daß die Platte in Deutschland nicht erhältlich ist, denn die Musik ist wirklich hörenswert. (mg)

News vom Dungeon Master

Eine freudige Überraschung wartet auf die Besitzer eines Amiga-Computers. Noch im Frühjahr 1988 erscheint eine Amiga-Umsetzung des Rollenspiels »Dungeon Master« von FTL (Test in Power Play 2). An der Grafik soll sich nichts ändern, vielleicht wird es in der Amiga-Version ein paar neue Digi-Sounds geben. Ebenso wird es eine Apple II GS-Version (minde-

stens 1 Megabyte RAM) geben.

Außerdem wird Dugeon Master in einer komplett deutsch übersetzten Version (Handbuch und Bildschirm-Texte) für den ST und den Amiga erscheinen. Geplanter Erscheinungstermin: April. Über die deutschsprachige Version werden wir in einer der nächsten Ausgaben genauer berichten. (bs)

Happy-Computer im Überblick

Mit diesen Sammelboxen sind Ihre Ausgaben immer sortiert und griffbereit. Eine Sammelbox faßt einen vollständigen Jahrgang mit 12 Ausgaben und kostet 14,- DM.



Diese Happy-Computer-Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt & Technik für jeweils 6,50 DM.

Tragen Sie die Nummer der gewünschten Ausgabe (z. B. 01/88) auf den Bestellabschnitt der eingeleisteten Zahlkarte nach Seite 58 ein.

- | | |
|---|---|
| 4/85: Modelleisenbahn-Steuern mit dem Computer / Test: Commodore-P floppy am Spectrum | 12/86: Joyns: Großer Vergleichstest Hardware: So arbeiten Laser- und Matrixdrucker Kl-Lup und Prolog für den Schneider CPC |
| 5/85: Alles über Monitore Construction-Sets unter der Lupe | 1/87: Prozessoren: So identisch ein Computer Digitalisierung: Bild und Ton im RAM Bauanleitung: Computer-Stereo-Verstärker |
| 8/85: Großer Schwerpunkt: Massenspeicher Listing: Groß-Compiler für den C64 | 6/87: Fantastische Fractals / Recycling: Ein Schrottplatz für Computer und Peripherie Von der Idee zum Bild: So entsteht ein Kunstwerk |
| 11/85: Vergleich: Klangbühnen der Heimcomputer / Steuers und Regeln mit dem Computer | 7/87: Massenspeicher: 10000 Programme auf einer CD / Schwerpunkt: Rund um Atari Test: Schachman mit dem Mephisto |
| 12/85: Kaufberatung: Heimcomputer C64-Grafik für Einsteiger | 8/87: MIDI Grundlagen, Software, Synthesizer Listing des Monats: Quadrantoid Star-Ner Happy-Brettspiel zum Rastern |
| 6/86: Hardware: Die Top-Ten der Mainframe-Rechner / Software: Die besten Druckprogramme, Listing des Monats: Von Construction Set | 9/87: DFO: Spiele per Telefon Recht: Diskussion zum Thema Kopierpiraterie Spectrum: Basic-Compiler zum Abtippen |
| 8/86: Übersicht: Sportspiele für Heimcomputer Schwerpunkt: Rund um Commodore / Tips & Tricks für Hardware-Bastelern | 10/87: Atari ST-Grafik- u. Animationsprogramme Test: Nintendo-Spieltastatole und Software Vergleichstest: Amiga, Atari ST, MS-DOS |
| 9/86: Zubehör: Was es gibt und was es kostet Schule u. Studium: Computereinsatz im Unterricht Grundlagen: Das Innenleben des Computers | 11/87: Schwerpunkt: Pro und contra Indizierung Vergleichstest: B-Bit-Computer |
| 10/86: Premiere: Der Schneider-PC im Test Grafik: Hardware, Software, Kaufberatung: Heimcomputer: Testanweisung: Datenverarbeitung | 12/87: Spitzendrucker im Härtesten Konfigurationsprogramm im Computer |
| 11/86: Vergleichstest: Heimcomputer auf einen Blick / DFO: Mit Daten-P rund um die Welt Entscheidungshilfe: Hard- und Software | 1/88: Amiga kontra Atari ST / Jurisprogramme zum Abtippen |

Impossible Mission II: Elvin schlägt zurück

»Another visitor! Stay a while... stay forever!«. Diese freundlichen Worte werden noch vielen C64-Besitzern in den Ohren klingen. Die glasklare Stimme, die die bedeutsamen Worte spricht, gehört dem Super-schurken Elvin Atombender. Er hat einen teuflischen Plan ausgeheckt: Er will alle Atombomben der Welt zugleich explodieren lassen.

Elvin verschanzt sich in einer Festung und läßt sich von einigen hundert Robotern bewachen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Agenten 4125, der sich aufmacht, um die Welt zu retten. Dazu muß er verschiedene Puzzleteile in schwerbewachten Räumen finden und sie in der richtigen Reihenfolge zusammenfügen.

Das war die Handlung des Software-Klassikers »Impossible Mission«, der 1984 erschien und schnell zum Kultspiel wurde. Es bestach durch eine fantastische Sprachausgabe, gute Grafik, viel Spielwitz und ein Sprite, das wohl den schönsten Salto der gesamten Sprite-Geschichte sprang. Noch heute ist »Impossible Mission« eines der beliebtesten Geschicklichkeits- und Plattformspiele. Jetzt, nach vier langen Jahren, kehrt Agent 4125 zurück – und mit ihm der Obermiesling Elvin Atombender.

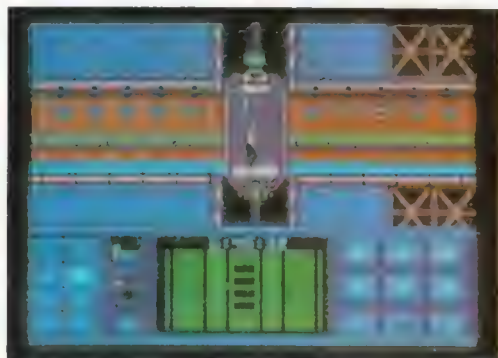
Der Böse mit dem Turm-Komplex

Diesmal hat er sich in einen neuen Komplex zurückgezogen, der aus fünf bis acht kleineren Türmen besteht. Die Anzahl der Türme ist je nach Computertyp verschieden. Jeder Turm hat eigenes Szenario: Eine Autowerkstatt und ein Trainingsraum sind nur zwei davon. Da die Räume übereinander liegen, kommt man nur mit einem Lift in die einzelnen Zimmer. Und da geht's hoch her: Agent 4125 muß in den Räumen verschiedene Einrichtungsgegenstände untersuchen, in denen er manchmal Nummern finden kann. Hat er alle Nummern in der richtigen Reihenfolge gefunden, öffnet

Der Joystickkiller »Impossible Mission« ist wieder da. In »Impossible Mission II« gibt es jede Menge neuer Action.



Zurück aus der Zukunft: Agent 4125 ist wieder da... (C64)



... um dem alten Rivalen Elvin Atombender... (ST)



... endgültig das Handwerk zu legen (CPC)

sich der Verbindungsgang zum nächsten Turm.

Aber es wird ihm nicht leicht gemacht. Elvin hat seine Robot-Armee um ein paar neue Modelle erweitert. Es gibt zum Beispiel einen »Pusher«, der den armen Agenten gnadenlos ins nächste verfügbare Loch schubst. Ein anderer ist nur damit beschäftigt, die Plattformen in den Zimmern zu verstellen. Das kann mitunter zu bösen Überraschungen führen: Hinter einem prescht ein Roboter heran, der Lift ist nicht da und vor einem gähnt ein Abgrund.

Alte Bekannte und neue Extras

Man bekommt es auch wieder mit alten Bekannten zu tun: Killer-Robots, die Stahlen ausfeuern und andere, bei denen ein Kontakt ausreicht, um den Agenten ins Jenseits zu befördern. Wie auch schon beim Vorgängerspiel hat man unendlich viele Leben, dafür wird einem bei jedem »Kill« kostbare Zeit abgezogen.

Von Zeit zu Zeit findet man auf seiner Suche verschiedene Extras. Mit diesen kann man sich einigermaßen der Roboter-Übermacht erwehren, denn peinlicherweise hat Agent 4125 seine Waltherr PPK zu Hause gelassen und steht gelassen, aber völlig wehrlos da. Die Extras wird man an Terminals los, die in fast jedem Zimmer herumstehen. Man kann die Roboter kurzfristig ausschalten, die Lifte in die Ausgangsposition zurückstellen oder Zeitbomben legen. Einige andere Extras werden für freudige Überraschungen sorgen.

Roger Swindells von Epyx kam extra aus Birmingham, um uns das Spiel auf Atari ST, C64 und Schneider-CPC zu zeigen. Alle Versionen machen einen sehr farbenfrohen und detaillierten Eindruck: eine MS-DOS-Umsetzung ist ebenfalls angekündigt.

Wenn Impossible Mission II fertig ist, werden wir es ausführlich testen. Es soll im Frühjahr erscheinen und je nach Computertyp und Datenträger etwa zwischen 35 und 75 Mark kosten. (al)



AUTOGRAMM? – NA KLAR!

Der Hit ist gelandet, vor Autogramm Wünschen können Sie sich kaum noch retten. Alles kein Problem mit TO BE ON TOP – dem Hitparaden-simulator!

Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notorisch abgebrannter Schüler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ohne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen.

Das völlig neue Spielprinzip wird auch Sie begeistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HULSBECK. Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständlich sind. Sogar eine komplette Hitparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?

ASM (Carsten Borkmeyer): „Ein origineller Augen- und Ohrenschaus vom Soundmagier Chris Hulsbeck“. „TO BE ON TOP setzt neue Maßstäbe“.

TO BE ON TOP gibt es für den COMMODORE 64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA.



VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHANDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

Nintendo-Hits aus der Spielhalle

In Japan gibt es seit einigen Monaten zwei neue Umsetzungen aktueller Spielautomaten-Knüller für das Nintendo Entertainment System, über die wir Euch vorab informieren wollen.

Nach der grandiosen Nintendo-Version von »Nemesis« waren wir natürlich auf den Nachfolger »Salamander« sehr gespannt. Die Programmierer von Konami haben ein Kunststück fertiggebracht: die Nintendo-Version von Salamander gleicht dem Automaten-Original wie ein Ei dem ande-

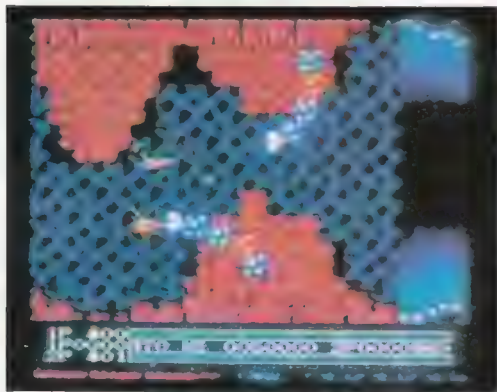
ren. Zwei-Spieler-Modus, Grafik und Sound sind identisch. Salamander ist nach einstimmiger Meinung der Redaktion momentan das Non-Plus-Ultra der Ballerspiele. Die farbenfrohe Grafik ist hervorragend gezeichnet und ebenso gut animiert. Dazu gesellen sich knackige Musikstücke und tolle Sound-Effekte. Die fünf Stimmen des Nintendo-Soundchips lassen ihre Muskeln spielen. Eindrucksvoller wurden die Fähigkeiten des Nintendo-Videospiels bis jetzt noch nicht unter Beweis ge-

stellt. Leider ist noch nicht geklärt, ob und wann Salamander in Deutschland erhältlich sein wird.

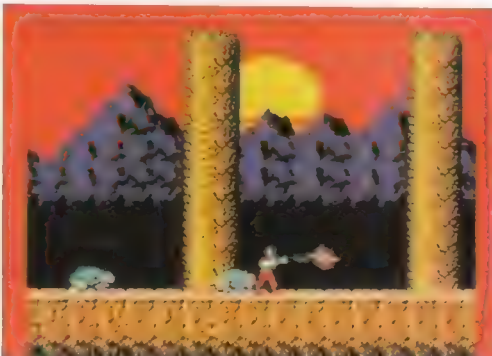
»Rygar«, das vor kurzem auch für den C64 erschienen ist, unterscheidet sich auf dem Nintendo nur geringfügig vom Arcade-Original. Mit der mü-

viele Objekte auf dem Bildschirm sind. Ob Rygar bei uns erscheint, ist auch noch nicht entschieden.

Zum Schluß noch ein Wort in eigener Sache: Den angekündigten Test des Nintendo-Moduls »Metroid« mußten wir aus Platzgründen auf die nächste



Die Nintendo-Version von Salamander sorgt für Ballerspaß mit Extra-Waffen



Kreissäge-Experte Rygar zeigt, was die Videospiel-Konsole alles an Grafik-Power drauf hat

den C64-Version hat die Nintendo-Umsetzung zum Glück nicht viel gemeinsam. Die vielen Level des Automaten sind größtenteils vorhanden und grafisch sehr unterschiedlich. Leider flimmern die Sprites manchmal, wenn sehr

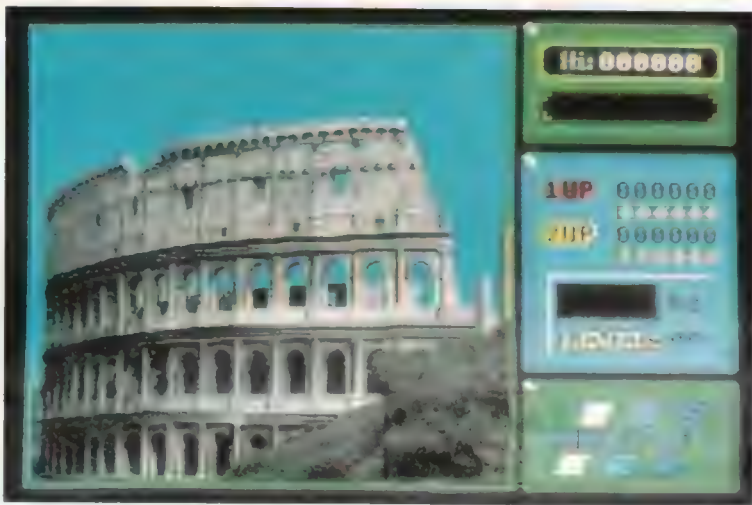
Ausgabe verschoben. Schuld daran war der Fitneß-Teppich (siehe Test im Videospiel-Teil), der kurz vor Redaktionsschluß eintraf und dessen Text kurzfristig aus Aktualitäts-Gründen den Vorzug erhielt

(mg)

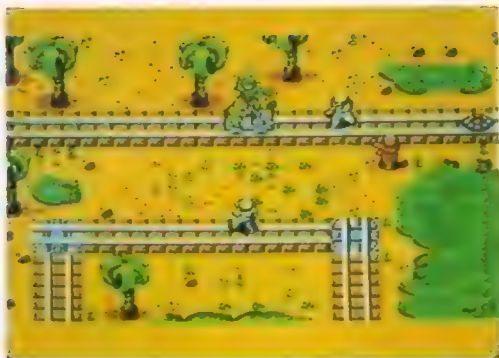
Flotter Flächen-Füller

Neues aus den Kingsoft-Labors: Bei dem deutschen Softwarehaus fehlt man gerade an den letzten Details von »Maniix«. Dieses Geschicklichkeits-Spiel soll für Amiga, Atari ST, C64 und Plus/4 erscheinen. Das Spielprinzip basiert auf dem Automaten-Hit »Super Qix«. Man steuert einen Cursor mit dem Flächen ausgefüllt werden sollen. In den Flächen erscheinen zur Belohnung Teile eines toten Bildes. Schafft man einen Level, bekommt man ein neues Bild zum Ausfüllen vorgesetzt. Diverse Monster behindern den Spieler nicht zu knapp, doch man kann auch Extras wie Schüsse oder mehr Tempo aufsammeln.

Die Grafiken der Amiga- und ST-Version stammen von dem deutschen Pixelkünstler-Duo »Wagner Brothers« und sahen in einer Demo-Version bereits hervorragend aus. (hl)



Amiga-Grafik vom Feinsten verspricht der Qix-Clone Maniix von Kingsoft



Überharte Lichtpistolen-Action: Segas Rescue Mission wird nicht in Deutschland erscheinen

Nichts für Deutschland

Ariolasoft, der deutsche Distributor des Sega Master Systems, wird das Sega-Modul »Rescue Mission« in Deutschland nicht veröffentlichen.

Grund dafür ist die brutale Handlung des Spiels, in dem

mit der Lichtpistole Level für Level auf feindliche Dschungel-Kämpfer geschossen wird. Damit Sega-Fans zumindest mal sehen, was sie versäumen, haben wir ein Bildschirmfoto von dem Programm »geschossen«.

(mg)

Mehr von Melbourne House

Mastertronic ist seit einiger Zeit mit dem Label Arcadia auch im Spielautomaten-Geschäft aktiv. Die Geräte basieren bekanntlich auf der Amiga-Hardware. Demnächst wird die Softwarefirma Melbourne House, die Mastertronic gehört, die Spielhallen-Titel von Arcadia für verschiedene Computer veröffentlichen.

Das Extrawaffen-reiche Ballerspiel »Xenon« kommt für Atari ST und Amiga. »Rockford«, das auf »Boulder Dash« basiert, wird für MS-DOS, Atari ST und Amiga veröffentlicht. »Roadwars« ist für

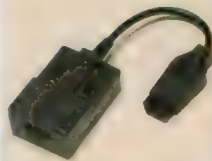
Atari ST, Amiga, C64 und Spectrum angekündigt. Der MS-DOS-Hit »Metropolis« wird für Atari ST und Amiga umgesetzt. »Aaargh« kommt für C64, MS-DOS und Amiga. »Dreadnaught« soll für Amiga, Atari ST und C64 erscheinen. Mit »Double Dragon« (der Adaption eines Tai-to-Automaten) darf für C64, Spectrum, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und MS-DOS gerechnet werden.

Die Versionen für 16-Bit-Computer sollen zirka 70 Mark, die Umsetzungen für die 8-Bit-Rechner knapp 40 Mark kosten.

(mg)

Sega-Dauerfeuer

Hand aufs Herz: Welchem Sega-Freak haben noch nie die Finger vom vielen Feuerknopf-Drücken geschmerzt? Vor allem bei den beiden »Fantasy Zone«-Cartidges wäre Dauerfeuer sehr vorteilhaft. Abhilfe schafft ein kleiner Zusatz für das Sega Master System, der im März auf den Markt kommt. Das »Rapid Fire Unit« wird zwischen Grundgerät und Joypad gesteckt. Mit zwei Schaltern kann man für jeden Feuerknopf einen Dauerfeuer einstellen. Der praktische Finger-Schoner soll 20 bis 30 Mark kosten und wird in Deutschland von



Ballern ohne Blasen mit »Rapid Fire«

Ariolasoft vertrieben. Er wird dort erhältlich sein, wo man auch die Sega-Konsole und Sega-Module bekommt.

(mg)

Arnold läßt die Muskeln schwellen

Arnold Schwarzenegger, der berühmte-berüchtigte Grazer Muskelmann, darf jetzt mit seinem österreichischen Bodybuilding-Charme auch Computerspiel-Fans verzaubern. Activision setzt seinen letzten Kassenschlager »Predator« für Atari ST, C64,

Handlung setzt allerdings erst dann ein, wenn alle Mitglieder bis auf Schwarzenegger bereits das Zeitliche gesegnet haben. Also sieht man nur ein Arnold-Sprite auf dem Bildschirm, das allerdings jeden Bodybuilder in wohlproportionierte Entzückung versetzen



Ein Muskelmann auf Monstersuche: Arnold auf dem ST...



...und auf dem Commodore 64

Schneider CPC und Spectrum um.

In diesem Dschungelfilm mit Science-fiction-Einlage kämpft sich der coole Major Dutch Schaefer (Arnold) mit seiner nicht minder coolen Crew durch den Dschungel, um ein paar Gefangene zu befreien. Es begegnet ihnen ein übler Außerirdischer mit dem Charme eines Holzhammers. Nach und nach werden Schaefers Mannen von dem schlabbrigen Alien gekillt. Zu guter Letzt sind nur noch Arnold sowie jede Menge Mordwaffen übrig und der große Showdown beginnt (wie's ausgeht, wird nicht verraten!).

Activision bringt jetzt das Computerspiel zum Film. Die

wird. Arnold hat in dem Spiel genau das zu tun, was er sonst auch immer macht: grimmig dreinschauen, durch die Wälder stapfen, kräftig draufschlagen und futuristisch aussehende Waffen benutzen. Da außerdem eine Menge Hecken-schützen aus dem Hinterhalt ballern, hat man jede Menge zu tun, um zu überleben.

Das Spiel-Design stammt von dem Softwarehaus System 3, das schon mit »The last Ninja« die Fans an den Rand des Joystick-Wahnsinns brachte. Man darf also gespannt sein, was man in Predator alles erleben wird. Sobald wir ein fertiges Muster erhalten, werden wir es natürlich ausführlich testen.

(al)

Der Ferrari läßt sich Zeit

Neues von einem Spiel, das wir in dieser Ausgabe eigentlich bereits testen wollten. Das »Ferrari Formula 1«-Autorennen von Electronic Arts wird nach diversen Verzögerungen voraussichtlich erst im April für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS-PCs veröffentlicht werden.

Ferrari Formula 1 ist kein reines Geschicklichkeitsspiel. Der Spieler fährt eine ganze Grand-Prix-Saison lang um den Sieg in der Weltmeisterschafts-Wertung. Um in einem Rennen auf einen guten Platz zu kommen, muß er natürlich zunächst seinen Ferrari auf Vordermann bringen. Dazu gehören Tests im Windkanal genauso wie die richtige Motor-Einstellung. Trainingsrunden, Boxenstops mit Reifenwechsel und viele andere Spielelemente runden die komplexe Rennsimulation ab. (mg)



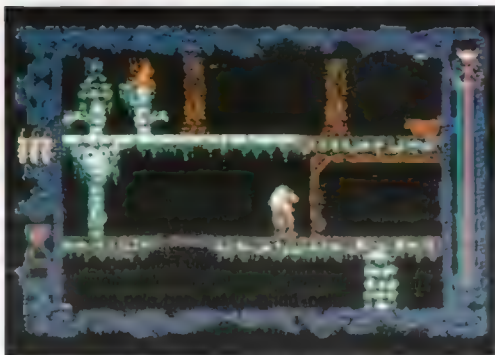
Verhinderte Formel 1-Mechaniker dürfen sich bald am Ferrari austoben. Hier wird bei der Amiga-Version getunt und gefummelt, bevor man sich ins nächste Rennen stürzt.

Panther und Vampire

Das deutsche Softwarehaus Magic Bytes hat für den März zwei neue Programme angekündigt. »Pink Panther« ist das Spiel zur beliebten Zeichentrickserie »Der rosarote Panther«. Titelheld Paulchen Panther muß versuchen, als Diener in Häusern wohlhabender Bürger unterzukommen. Sein Ziel ist es, eines Nachts alles Wertvolle mitgehen zu lassen. Ob es von Vorteil ist, daß seine Herren immer Schlafwandler sind? Klar, daß Sie die Rolle von Paulchen übernehmen.

»Vampire's Empire« ist ein Action-Spiel im Schloß des Grafen Dracula. Sie müssen einen Lichtstrahl zum Grab des Grafen führen. Trifft ihn das Sonnenlicht, zerfällt er zu Staub. Allerlei eigenartige Geschöpfe werden Ihnen dabei im Weg sein. Ein Grafik-Demo der Amiga-Version sah schon vielversprechend aus.

Beide Spiele werden für C64, Schneider CPC, Atari ST und Amiga erscheinen. Die Preise schwanken je nach Computer und Datenträger zwischen 30 und 60 Mark. (mg)



Vampire sind auch nur Menschen: Die Amiga-Version von Vampire's Empire erscheint bald

Ein Sprint bleibt selten allein

Electric Dreams wird in kurze einen »Super Sprint«-Nachfolger für den C64 veröffentlichen. »Championship Sprint« bietet gegenüber

sammenbasteln. Alle Super Sprint-Schikanen wie Öl und Wirbelstürme fehlen ebenso wenig wie die Schraubenschlüssel, durch die man an



Championship Sprint auf der Überholspur – komplett mit Construction-Set (Im Bild die C 64-Version)

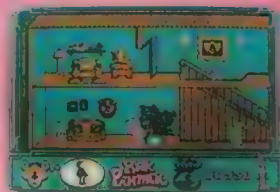
der Commodore-Version des Vorgängers einige Vorteile. So rasen jetzt vier statt drei Wagen über die Piste. Alle acht Strecken stehen außerdem komplett im Speicher, nachladen ist nicht mehr nötig. Mit einem benutzerfreundlichen Construction-Set kann man jetzt auch eigene Strecken zu-

Extras für den Wagen herankommen.

Ein Test von Championship Sprint folgt, sobald uns eine fertige Version vorliegt. Das Spiel wird für 35 Mark auf Kassetten und für 49 Mark auf Diskette erhältlich sein. Vorerst ist nur eine Commodore-Version geplant. (hl)

PINK PANTHER

© 1988 UNITED ARTISTS INC.,
all rights reserved



ATARI ST

SPECTRUM
ATARI ST/AMIGA
AMSTRAD/C64
ariola  



AMSTRAD



HITPARADEN

Mitmachen bei der Leser-Hitparade: 22 Spiele zu gewinnen

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktions-Bestenliste gibt es die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer. Um an ihr teilzunehmen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteil in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettens-Recorder

oder ein Diskettenlaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:
**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar**

Alle Zuschriften, die Power Play und Happy-Computer erreichen, werden bei der Hitpa-

rade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat 22 Computerspiele verlost, damit sich das Mitmachen auch lohnt. Diesmal gab es »Combat School« von Ocean zu gewinnen. Die Preisträger in diesem Monat sind:

Martin Balleis, Köln
Mariusz Bara, Kerpfen
Harald Bätz, Adelsdorf
Matthias Börner, Medebach-Kustelberg
Anton Cocher, Tettmar
Stefan Friedberg, Garbsen
Andreas Gruber, Olching
Gordon Hähnel, Bochum
Markus Karch, Offenbach
Bernd Langer, Fellbach

Bernd Langer, Fellbach
Lutz Langer, Fellbach
Matthias Langer, Fellbach
Rainer Langer, Fellbach
Alexander Reppel, Waldbrunn
Thomas Schmitz, Wedel
Wolfgang Seidelmann, Kaiserlautern
Frank Springstube, Schöppenstedt
Frank Stormann, Heinsberg-Kerken
Thomas Werners, Merzenich
Michael Wichterich, Bonn
Stefan Wilhelm, Clausen

Seit der letzten Power Play sind zwei Monate vergangen und in dieser Zeit hat sich das Weihnachtsgeschäft in den Charts bemerkbar gemacht. In England konnten Vollpreis-Programme sich nach langer Zeit wieder gegenüber den Billigspielen durchsetzen.

Die Aufsteiger des Monats bei der Leser-Hitparade sind eindeutig »Maniac Mansion« und »Bubble Bobble«. Vielleicht kann Maniac Mansion sogar die souveräne Spitzenplatzierung von »California Games« gefährden – nächsten Monat wissen wir mit Sicherheit mehr... (hl)

Leser-Hitparade

1. (1)
California Games
(Epyx/U.S. Gold)



»California Games« hält mit deutlichem Vorsprung die Spitzenposition bei unseren Leser-Charts

2. (3) **Wizball** (Ocean)
3. (4) **Pirates** (Microprose)
4. (13) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
5. (7) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
6. (8) **Gunship** (Microprose)
7. (2) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
8. (5) **The Last Ninja** (System 3)
9. (6) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (12) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
11. (9) **Arkanoid** (Imagine)
12. (-) **Bubble Bobble** (Firebird)
13. (20) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape/Databyte)
14. (19) **The Guild of Thieves** (Rainbird)
15. (11) **Elite** (Firebird)
16. (-) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
17. (18) **Road Runner** (U.S. Gold)
18. (10) **Indiziertes Spiel**
19. (-) **Western Games** (Magic Bytes)
20. (14) **Indiziertes Spiel**

Hits der Redaktion

1. (-) **Gryzor** (Ocean)
2. (4) **Star Wars** (Domark)
3. (-) **Fantasy Zone II** (Sega)
4. (-) **Tetris** (Mirrosoft)
5. (-) **Zillion** (Sega)

Die Redaktions-Hitparade ist vierteljährlich vom 1. bis zum 15. eines Monats gültig. Die Spiele sind nach dem Stand der Redaktion zum 1. des Monats geordnet.

Top 15 England

1. (-) **Combat School** (Ocean)
2. (2) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
3. (-) **Live Ammo** (Ocean)
4. (-) **Out Run** (U.S. Gold)
5. (-) **Solid Gold** (U.S. Gold)
6. (-) **Star Wars** (Domark)
7. (-) **Game, Set, Match** (Ocean)
8. (-) **Gary Lineker's Superstar Soccer** (Gremlin)
9. (-) **Match Day 2** (Ocean)
10. (-) **10-Pack** (Gremlin)
11. (4) **Soccer Boss** (Alternative)
12. (1) **Joe Blade** (Players)
13. (-) **720°** (U.S. Gold)
14. (7) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
15. (11) **Dizzy** (Code Masters)

Top 15 U.S.A.

1. (-) **Test Drive** (Accolade)
2. (3) **California Games** (Epyx)
3. (-) **Street Sports Basketball** (Epyx)
4. (2) **Maniac Mansion** (Activision)
5. (-) **Echelon** (Access)
6. (-) **4th & Inches** (Accolade)
7. (-) **3D Helicopter Simulator** (Sierra)
8. (-) **Gauntlet** (Mindscape)
9. (5) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (1) **Gunship** (Microprose)
11. (6) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
12. (-) **Superstar Soccer** (Mindscape)
13. (12) **Indiziertes Spiel**
14. (9) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
15. (-) **Earl Weaver Baseball** (Electronic Arts)

4 Smash Hits

C64, Schneider CPC, Spectrum
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Hewson

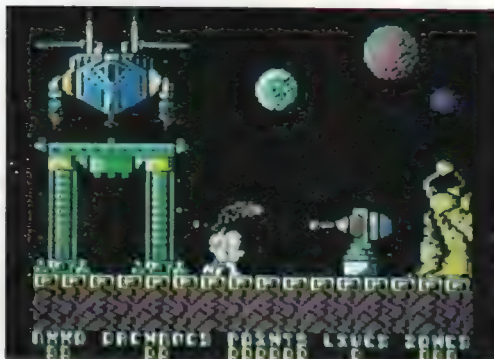
Die neue Spiele-Sammlung von Hewson ist eine bemerkenswerte Zusammenstellung: vier erfolgreiche Titel, die das Softwarehaus 1987 veröffentlicht hatte, sind auf ihr enthalten. Zwei der vier Spiele, »Exolon« und »Zynaps« sind gerade ein halbes Jahr alt. Da wird sich mancher ein wenig veralbert vorkommen, der vor kurzem erst eines der Programme erstanden hat: Zum selben Preis bekommt er jetzt gleich vier Spiele auf einen Schlag.

Exolon ist ein Action-Spiel, in dem man sich Bild für Bild vor-kämpfen muß. Gescrollt wird nicht, doch dafür ist auf jedem Bild einiges los. Mit Laser- und Raketenkraft geht es hier zur Sache. Das überdurchschnittlich gute Programm ist bei allen drei Versionen spielerisch identisch; die schönste Grafik hat die CPC-Umsetzung.

»Ranarama« ist ein Action-Adventure, das vor kurzem

auch für den Atari ST veröffentlicht wurde. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Labyrinth-Action im Stile von »Gauntlet«, doch Taktik ist genauso gefragt. Trotz freundlicher Kritiken war Ranarama nie ein großer kommerzieller Erfolg; vielleicht liegt es daran, daß die spielerischen Qualitäten des Programms nicht auf Anhieb auffallen.

Im Weltraum erwartet uns zunächst »Uridium Plus«, eine Version des Action-Klassikers Uridium mit neuen Levels. Die Klasse der C64-Version erreichen die Spectrum- und Schneider-Umsetzungen leider nicht. Die CPC-Version ist eine Premiere: Uridium wurde vorher nie für den Schneider veröffentlicht. Eine bessere Figur macht »Zynaps« auf diesen Computern. Diese Weltraumballerei mit Extrawaffen kann sich bei allen drei Versionen sehen lassen. Technisch gibt es an Zynaps nichts auszusetz-



Let's feitz: Action mit »Exolon« (C64)

zen und der Spielspaß kommt auch nicht zu kurz. Das Programm ist allerdings recht schwierig und dürfte weniger geübten Joystick-Schwingern so manches Magengeschwür einbringen.

»4 Smash Hits« ist eine Compilation, die bei allen drei Computern insgesamt überzeugen kann. Dank der guten Uridium

Plus-Version ist die Commodore-Ausgabe etwas stärker als die Versionen für CPC und Spectrum.

Falls Sie nicht schon einzelne Titel dieser Sammlung gekauft haben, lohnt sich die Anschaffung dieser soliden Compilation von vier sehr unterschiedlichen Action-Spielen auf alle Fälle. (hl)

4 Smash Hits (Exolon, Ranarama, Uridium Plus, Zynaps)

64'er Spielesammlung (Band 2)

C64
39 Mark (Buch und Diskette) ★ Markt & Technik

Aufmerksame Leser der Computerzeitschrift »64'er« werden viele Spiele wiedererkennen, die auf dieser Sammlung enthalten sind. Die meisten wurden bereits in Ausgaben und Sonderheften dieses Magazins

veröffentlicht. Der Titel des Buchs verspricht nichts Geringeres als 14 spannende Spiele, doch leider sind die meisten unter dem Durchschnitt. Wer zum Beispiel von »Golf« die Qualität von »Leader Board« erwartet, wird schnell wieder

enttäuscht ausschalten. Interessanter ist da schon »Billard«, bei dem man mit zwei Varianten Kugeln schieben kann.

Die Action-Spiele sind sehr müde ausgefallen. »Steel Slab« ist höchstens eine Art Pausenfüller, und »Apocalypse Now« ist ein billiger Abklatsch von »Fort Apocalypse«. In »Tödliches Dioxin« sammelt man mit einem Hubschrauber Giftfässer auf, während man in »Libra« durch ein unterirdisches Gewölbe irrt. Beide Programme sind technisch sauber gemacht, es mangelt ihnen aber am Spielwitz.

Enttäuschend sind die Adventures. »Zauberschloß« ist so einfach, daß man es in wenigen Minuten durchgespielt hat. »Freiheit« ist ein Textadventure, das zwar einen ordentlichen Wortschatz, aber dünne Raumbeschreibungen hat.

»Block Out« ist ein »Arkanoid«-Verschnitt unterer Güte. Ein kleiner Lichtblick ist trotz der schlechten Steuerung »Aquantor«. Mit seinem Sprite muß man Mauern setzen, um eine Überschwemmung zu verhindern. Ebenfalls nicht schlecht spielt sich »Dasher«, eine Mischung zwischen »Lode Runner« und »Pac Man«.

Gut sind die ausführlichen Anleitungen, die auch POKES und Tricks zu den Spielen enthalten und in einem stattlichen Hardcover-Buch untergebracht sind.

Fazit: Vom technischen Standpunkt können die Spiele nur ein müdes Lächeln entlocken. Man kann sie aber auf dem Bildschirm listen, und so ein wenig aus den Programmen lernen. Für Nur-Spieler ein Flop, für Hobby-Programmierer eine interessante Sammlung. (al)



»Golf« - eines von 14 Spielen der 64'er-Sammlung

64'er Spielesammlung, Band 2 (Apocalypse Now, Aquantor, Billard, Block Out, Bundesliga Manager, Dasher, Freiheit, Golf, Libra, Space Invader, Steel Slab, Tödliches Dioxin, Tontil, Zauberschloß)

Bits, Bytes und Beckenbauer

**Auf geht's zum Turnier der Fußball-Programme:
In unserem Vergleichstest der Sport-Simulationen treten neun
Spiele gegeneinander an. Wer wird der Sieger?**

Zum Jahreswechsel kamen die Fußball-Fans unter den Computer- und Videospiel-Besitzern endlich wieder auf ihre Kosten: Nach langer Durststrecke erschienen neue Fußball-Simulationen für Heimcomputer. Auf dem Videospiel-Sektor hat Nintendo ein Fußballspiel veröffentlicht; für das Sega-System liegt mit »World Soccer« sogar schon ein zweites, verbessertes Fußball-Modul vor. Neben diesen beiden Videospiel-Titeln testen wir sieben Computer-Programme für Amiga, Atari ST, C64 und Schneider CPC.

Die Fußball-Verrückten in unserer Redaktion, Martin und Heinrich, haben sich durch die aktuellen Fußball-Simulationen durchgespielt. Als Referenz-Programm wurde außerdem der Super-Oldie »International Soccer« mit in die Testriege aufgenommen. Was uns beim Spielen angenehm und unangenehm aufgefallen ist, erfahrt Ihr in unserem schonungslosen Vergleichstest. Außerdem werfen wir einen Blick auf drei brandneue Fußball-Simulationen, die in den nächsten Wochen erscheinen sollen. Am Anfang unseres Testfelds steht der Titelverteidiger: »International Soccer« für den C64 galt bislang als bestes Fußballspiel für Heimcomputer.

International Soccer

Feuchte Augen und Nostalgie sind bei diesem Programm angesagt: Das Hervorkramen unseres fünf Jahre alten International Soccer-Moduls war

Anlaß für Bemerkungen wie »Weißt du noch, damals...« und ähnliche verklarte Kommentare in Ehren ergrauter Spielertester. International Soccer ist das absolute Super-Oldie und gilt seit Jahren als beste Fußball-Simulation. In unserem Vergleichstest mußte es sich gegen wesentlich neuere Software-Enkel behaupten.

Spartanische 16 KByte ist International Soccer groß. Strategische Details gibt es keine. Zu Beginn kann man wählen,

oder paßt zu einem Mitspieler und läßt auch den Torhüter eine Parade ausführen, sofern er im Bild ist. Doch Vorsicht, einmal gesprungen, braucht der Keeper ein paar Sekunden, bis er sich wieder aufgerappelt hat. In dieser Zeit ist die Abwehr offen wie ein Scheunentor.

Da die Fußballer-Sprites schön groß sind, und die computergesteuerten Mitspieler relativ intelligent mitlaufen, macht International Soccer ei-



Klassisch: International Soccer (C64)

ob man zu zweit oder gegen einen von neun Computergegnern spielen will. Hat man auch die Trikottfarben bestimmt, geht es los: jede Partie dauert 2 x 3½ Minuten. Die Spielzeit kann man leider nicht verändern.

Das Soccer-Spielprinzip ist einfach: Der Spieler steuert den ballführenden Kicker. Per Feuerknopfdruck schießt man

nen Heidenspaß. Das zeigte sich auch bei unserem Match, welches das mit Abstand stimmungsvollste des ganzen Turniers war. Martin glänzte vor allem mit schwindelerregenden Dribblings, führte auch die hohe Kunst des gelungenen Flachpasses vor und siegte klar 5:1. Heinrichs Ehrentreffer gewinnt immerhin einen Schönheitspreis: ein satter

Weitschuß in den Winkel. Weitere Höhepunkte: Heinrichs Eigentor zum 0:1 (Grrr!) und diverse Pfostenknaller.

Bei diesem Klassiker gibt es leider keine taktischen/strategischen Elemente, und die Spielzeit kann nicht eingestellt werden. Sehr gute Spieler werden selbst vom stärksten Computergegner kaum mehr gefordert. Mit einem gleichwertigen Partner macht's ohnehin am meisten Spaß.

Das fünf Jahre alte Modul wird leider nicht mehr vom Hersteller Commodore vertrieben. Bei vielen Händlern gibt es aber noch Restposten. Wer etwas Glück hat, kann das Modul





für 30 bis 40 Mark erstehen. Es wäre schön, wenn eine Firma diese Software-Perle bald wieder veröffentlichen würde.

Superstar Soccer

Der englische Fußball-Nationalkicker Gary Lineker hat seinen Namen für ein Compu-

Die C64-Diskettenversion testeten wir bereits in Power Play 2. Sie besticht vor allem durch viele strategische Finessen: Es gibt vier Ligen, Pokalspiele, das Programm errechnet immer die aktuelle Tabelle und der Spielstand wird nach jeder Partie gespeichert. Ein wenig Menschenhandel ist auch erlaubt (Kauf und Tausch von Spielern), um die Mannschaftsaufstellung kümmert man sich selber, und während einer Fußball-Partie bestimmt man die taktische Marschroute des Teams (zum Beispiel mehr Schießen, weniger Pässe schlagen). Mit dem Joystick wird der Mittelstürmer der eigenen Mannschaft gesteuert und – wen man will – auch der Torwart. In einem Trainings-Modus können zwei Spieler in einem Team werken (einer als Torwart, der andere als Stürmer) oder gegeneinander antreten. Im Liga-Modus kann ein Spieler nur gegen die Computer-Teams antreten.

Unser Testspiel beginnt: zweckmäßige Grafik, flottes Scrolling... aber kein richtiges Fußball-Feeling. Super-Weitschüsse hüpfen oft über das gesamte Spielfeld. Ein Beispiel: Abschlag von Heinrichs Tor, das Leder kullert gemütlich über den Platz, springt zweimal, dreimal auf. Martins Torwart



Strategisch: Gary Lineker's Superstar Soccer (C64)



Beachtlich: Gary Lineker's Superstar Soccer (CPC)

terspiel hergegeben, das wir uns gleich in drei Versionen ansehen: »Gary Lineker's Superstar Soccer« für C64 und für Schneider CPC standen auf unserem Spielplan. (Disketten- und Kassetten-Versionen sind unterschiedlich und werden von uns getrennt bewertet). Die Atari ST-Umsetzung war zu Redaktionsschluß leider noch nicht fertig.

greift daneben und der Ball ist im Netz. Hä-hä! Martin findet's gar nicht komisch: zur Halbzeit liegt er 0:2 hinten. Die Kontrahenten sind sich aber einig, daß Tore hier in erster Linie Zufallsprodukte sind. In der 2. Spielhälfte geht das muntere Scheibenschießen weiter: Martin gelingt ein Tor. Heinrich hat Anstoß und kickt den Ball vom Anstoßkreis aus direkt in

VORBEI MIT D GEPLANKEL. SKATE OR DIE



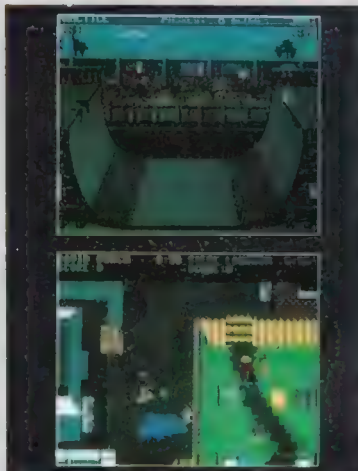
EM



Jetzt wird es ernst, jetzt geht es um die Wurst und um Wettkämpfe. Sei es beim Pool-Stoßen, beim Abfahrtsrennen, auf der Freistilrampe, im Hochsprung oder im Abfahrts-Jam. Es kann im Alleingang oder zu zweit gespielt werden oder man nimmt es mit Lester auf. Skate or Die – ein echtes Vergnügen, aber ernst zu nehmen!

MIT SCHWUNG IN DIE WANNE

Die Rampe runter für richtiges Tempo und hoch zur Kante auf der anderen Seite. Dann nach Belieben Rock'n Roll, Handstands (vgl. Abbildung) und andere waghalsige Manöver und Luftsprünge ausführen.



CHAOS UND KARATE

In rasendem Tempo durch die anspruchsvollsten Quartiere – kannst Du Karate? Konservendosen, Flaschen, Laternen, Säule – und Deine Rivale alles wird kurz und kleingeschlagen. Für echte Konoer gibt der Streifenwagen 'ne tolle Rampe ab!



LASS DEINER FANTASIE FREIEN LAUF!

Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer (z.B. für Commodore 664, Commodore Amiga, Atari, IBM, Spectra) und Schwächer. Nicht alle Titel sind in allen Ländern für alle Systeme erhältlich. Unsere Produkte sind bei jedem guten Fachhändler zu haben, ganz besonders dort, wo Sie dieses Signal sehen:

ELECTRONIC ARTS
AUTHORISED DEALER

Wenn Sie mehr über unsere Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie unsere Broschüre. Schreiben Sie an: Electronic Arts, 11-43 Chapel Hill, Langley, Virginia, Bethesda, MD 20814, ENGLAND, oder rufen Sie unseren Kundendienst unter der Nummer 1-800-44-75-4448 an.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH

EL-CTRONICARTS

Martins Tor. Gähni! Am Schluß gewinnt Martin mit dem Eishockey-Ergebnis 5:4. Und das, obwohl wir die kürzeste Spielzeit wählten. Partien gegen den Computer fallen oft noch reicher aus. Schade, daß man hier kaum mehr von einer Simulation reden kann. Das Drumherum mit Spielerhandel und Liga-Modus ist wenigstens gut gelungen.

Spielgeschehen. Bei unserem Testmuster braucht der Ball zu Beginn der 2. Halbzeit eine Weile, um wieder auf Touren zu kommen: nach dem Anstoß bleibt er ein paar Sekunden lang unsichtbar! Bug Nr. 2 eignet sich sehr gut, um ein wenig zu schummeln: Wenn man den Ball einwerfen oder abschlagen darf, kann man sich beliebig viel Zeit lassen. Führt man

Eine liebevoll »Kickometer« genannte Anzeige ist während des Spiels ständig zu beachten, denn je länger ein Balken in ihr ausschlägt, desto wuchtiger wird ein Schuß. Beim ersten Spiel glaubten wir außerdem, in einen »Slow Motion-Modus« gelangt zu sein. Belustigten Kommentaren wie »Hui, Zeitlupe wie in der Sportschau!« folgten bald ernüchternde Worte wie »lahme Krücke« und die Erkenntnis: das Spiel ist immer so langsam!

Die Grafik ist ganz gut gezeichnet. Sie wird von passendem Stadion-Sound untermauert, aber sobald die Geschichte in Bewegung kommt, regiert statt König Fußball eine ganze Packung Schlaftabletten. Wer hier auf die C64-Version hofft, auf der schnelles Scrolling ja eigentlich kein Problem sein sollte, darf deprimiert nach

nickt, aber vor allem Martin zeigte sich von dem Spiel enttäuscht. Von Action kann kaum die Rede sein, außerdem verschwinden des öfteren einige Sprites für ein paar Sekunden. Match Day 2 bietet zwar einige interessante Feinheiten (zum Beispiel wird berücksichtigt, ob ein Spieler den Ball mit dem Kopf, Knie etc. annimmt und prallt dementsprechend ab), die Schlafwagen-Geschwindigkeit macht den Spielspaß aber schnell zunichte. Heinrich hatte vor Spielbeginn noch einen starken Kaffee getrunken und gewann 2:0. – Wenigstens etwas.

Soccer King

Weiter geht's mit dem einzigen Programm unseres Turniers, das für Amiga und Atari ST erhältlich ist. Weitere Fußballspiele für diese Computer



Langatmig: Match Day 2 (C64)

Diese strategischen Elemente fallen bei der C64-Kassettenversion fast alle unter den Tisch. Es gibt keine Ligen, Spielstände können nicht gespeichert werden, der Spielerhandel fällt auch flach. Es gibt nur noch zwei Mannschaften, die gegeneinander spielen können. Fast alle Stärken des Disketten-Originals fallen flach, was die Spielmotivation erheblich mindert. Da kann man nur hoffen, daß der gute Gary Lineker keine Datensätze an seinem C64 hängen hat. Wenn er diese Version sieht, zieht er sich sonst eine Zerrung zu, während er sich gequält abwindet. Beim Schneider CPC hat man ein fähigeres Programmier-Team gefunden, denn hier bietet auch die Kassetten-Version alle Strategie-Elemente. Lediglich der Trainings-Modus fällt weg. Zwei Spieler können also nicht gegeneinander antreten, weshalb wir bei dieser Version auf unser Turnier-Match verzichten mußten. Die CPC-Umsetzung ist nicht ganz so schnell wie die C64-Version, doch für Schneider-Verhältnisse wird flott gescrollt und der Spielfuß kann sich sehen lassen. Die Ergebnisse der einzelnen Partien fallen auch wesentlich realistischer aus. Leider trüben ein paar handfeste Bugs (Programm-Fehler), die zum Teil recht erheiternd sind, das

also mit einem Tor Vorsprung, wartet man mit dem Weiter-spielen einfach so lange, bis die Partie beendet ist! Richtige Sportsmänner verzichten natürlich auf solche schmutzigen Tricks, aber wer ähnlich skrupellos ist, wie unsere Tester, sollte das einmal ausprobieren.

Match Day 2

Auch von »Match Day 2« treten die CPC- und C64-Versionen bei unserem Vergleichstest an. Spielerisch sind sie identisch; es gibt auch keine Unterschiede zwischen Kassetten- und Disketten-Versionen. Ähnlich wie bei Superstar Soccer kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Man steuert während einer Partie auf jeden Fall einen Feldspieler. Wer mutig ist, kümmert sich auch um den eigenen Torwart. Es gibt einen Liga- und einen Pokal-Modus mit je acht Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Speichern auf Kasette und Diskette ist nicht notwendig: Will man einen Tabellenstand rekonstruieren, tippt man einen Code ein. Eine praktische Methode, die durch die Verwendung eines besser lesbaren Zeichensatzes noch mehr gefallen könnte.



Merkwürdig: Soccer King (Amiga)



Japanisch: Nintendo Soccer (Nintendo)

Hause gehen: die ist genauso schlafmüdig.

Während unseres Turnierspiels, das wir mit der Commodore-Version austragen, ist zwar niemand einge-

sind übrigens angekündigt: beachtet bitte auch unsere Vorab-Informationen am Ende dieses Artikels. »Soccer King« ist auf jeden Fall schon zu haben; die ST-Version läuft so-

wohl mit dem monochromen Monitor als auch mit Farbmonitor und Fernseher. Sie ist mit der Amiga-Umsetzung nahezu identisch; alle Anmerkungen und Informationen über dieses Programm beziehen sich deshalb auf beide Versionen. Lediglich der Sound ist beim Amiga etwas ausgefallener (aber deswegen noch nicht besser): ein digitalisiertes Publikum gröhlt, was nach einer Weile ganz schön nervt.

Es gibt einen Liga-Modus, in dem bis zu sechs Mannschaften um den ersten Tabellenplatz spielen, von denen der Computer beliebig viele übernimmt. Das Programm berechnet stets die aktuelle Tabelle, macht aber keinerlei Anstalten, sie auf Diskette zu speichern.

Auch bei Soccer King steuert der Spieler den Mittelstürmer der eigenen Mannschaft. Wie bei International Soccer, Superstar Soccer und Match Day 2, wird der Bildschirm horizontal gescrollt; man sieht wie bei einer TV-Übertragung immer den Teil des Spielfelds, in dem sich der Ball gerade befindet.

Beim Spielen von Soccer King erinnert man sich unwei-

raus besteht der Ball? Aus Beton? Aus rostfreiem Edelstahl?

In einer 2 x 5 Minuten langen Test-Partie gab es kaum spannende Momente. Wenn es einmal zu Strafraumszenen kam, entstand sofort ein unübersichtliches Gewimmel von Spieler-Sprites. Wer da noch durchblickt, wo der Ball ist, kann von Glück reden. Martin schaffte das mit einem Doppelschlag gleich zweimal und siegte 2:0. Seine Meinung über das Programm wurde dadurch aber nicht besser: »Das gehört indiziert: das ist doch seelische Grausamkeit dem Spieler gegenüber«. Auf gut Deutsch: Wer ein Fußballspiel für seinen Amiga oder ST sucht, sollte auf einen besseren Titel warten.

Nintendo Soccer

Kaum war das Nintendo-Videospiel auf dem deutschen Markt erhältlich, wurde dazu eine Fußball-Simulation angeboten: »Nintendo Soccer« ist der schlechte Name des Moduls, bei dem man zu zweit gegeneinander spielen kann. Der Computer läßt sich nicht lange bitten und bietet sich mit fünf Schwierigkeitsstufen als

man übernehmen will. Daß man Verteidiger und Torhüter gleichzeitig steuert, sorgte bei diesem Modul für ein wenig Verwirrung. Richtig chaotisch wurde es aber erst wegen einer Eigenart, die dem Torwart kaum eine Abwehrchance läßt: schießt ein Stürmer Richtung

Master-System. Die Steuerung ist ähnlich wie bei Nintendo Soccer (Schuß/Paß); auch hier kann man zu Beginn ein Land seiner Wahl bestimmen. Die Präsentation ist farbenprächtig ausgefallen und ansatzweise werden gar die Nationalhymnen heruntergeknödel.



Ein erstes Bild der C64-Version von Street Sports Soccer

Tor, wenn das Tor noch gar nicht zu sehen ist, kann der Schuß trotzdem in den Kasten rollen. Wenn das Tor endlich ins Bild gescrollt wird, hat der Torhüter kaum eine Abwehrchance, da das Leder Sekundenbruchteile später schon ins Netz kullert.

Martin setzte diesen Umstand ohne Skrupel und jegliche Nächstenliebe bei unserem offiziellen Test-Match ein. Sein entsetztes, von der Welt und solchen spielerischen Mängeln enttäuschtes Opfer war eine leichte Beute: Endstand 6:0. Wir mußten das Elfmeter-Schießen nicht bemühen, um den Sieger zu küren.

Neben dem Weitschuß-Problem fiel unangenehm auf, daß die Bildschirm-Kicker den Ball nicht sehr dicht am Fuß führen, was ein gepflegtes Dribbling so gut wie unmöglich macht. Zur 2. Halbzeit werden die Seiten nicht gewechselt. Ansonsten gibt's wenig zu meckern: Das Paß/Schuß-System klappt recht ordentlich und die Grafik ist zufriedenstellend. Alles in allem eine durchschnittliche Vorstellung. Haben Sega-Besitzer mehr vom Fußballer-Leben?

World Soccer

Vor kurzem erschien ein »World Soccer« das zweite Fußball-Modul fürs Sega

Zu Beginn brauchten wir beide ein Weilchen zur Orientierung, denn der Bildschirm wird nicht gleichmäßig, sondern ruckartig gescrollt – sowohl horizontal als auch vertikal.

Bei fast jedem Schuß wird deshalb rasant über den Rasen gescrollt. Der Effekt erweckt den Eindruck, als hätte das Modul Schluckauf und ist ebenso lästig wie die fröhlich dudelnde Hintergrundmusik. Sound-Effekte pur würden Gehör und Nerven schonen. Heinrich, beim Nintendo-Match noch schmählich geschlagen, geht kurz vor Halbzeit mit 1:0 in Führung. Da wird das Jopdad gleich freudig geschwungen und auch auf dem Bildschirm wird kräftig gejubelt: Das Ergebnis wird grafisch beeindruckend auf der Stadion-Anzeigetafel vermerkt. Martin schwört blutige Rache in der 2. Halbzeit (die Seiten werden brav getauscht).

Es wird ein Kampf auf Biegen und Brechen: Das Passen klappt noch etwas genauer als bei Nintendo Soccer und man kann richtig in einen Gegner hineingrätchen, um ihm den Ball abzugangen (Fouls ausgeschlossen). Dadurch wechselt das Leder aber sehr oft den Besitzer, wodurch die Partie etwas hektisch und zerfahren wird. In der Abwehr kommt man ins Schwitzen, da man den Torhüter mitsteuern muß. Ein plötzlicher Schiedsrichterpfiff ließ uns staunen: das Programm hält sogar die Ab-



Scrollwütig: World Soccer (Sega)

gerlich an den schönen Satz »Die Letzten werden die Ersten sein« – nur, daß er hier umgekehrt interpretiert werden muß. Diese erste Fußball-Simulation für Amiga und ST ist nämlich das Letzte. Daß die Grafik nicht sonderlich schön gezeichnet ist, läßt sich irgendwo noch verschmerzen, aber Scrolling und Spielablauf sind furchtbar langsam und ruckelig. Für besondere Erheiterung sorgte das Sprungverhalten des Balls. Er poltert wie ein nasser Sack über den Rasen. In der Redaktion wurden die ersten Wetten abgeschlossen: Wo-

Gegner an. Kleiner Gag am Rande: Jeder Spieler darf sich eine von acht Nationalmannschaften am Anfang aussuchen, für die er um Punkte und Tore streiten will.

Die Steuerung ist einfach: Je ein Feuerknopf dient zum Schießen und zum Passen. Während des Spiels wird immer angezeigt, zu welchem Mitspieler der Paß gehen würde. Man steuert immer denjenigen Kicker, der den Ball führt. Hat der Gegner das Leder und man befindet sich in der Verteidigung, kann man außerdem frei wählen, welchen Spieler



Microdeals Soccer rollt an – hier ein Bild der ST-Version

seitsregel strikt ein. Hätte es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden gestanden, wäre die Entscheidung in einem grafisch beeindruckenden Elfmeterschießen gefallen. Heinrich legte aber 3:1, und das Elferschießen kann man auch direkt anwählen.

Auch bei World Soccer ist das Spielgefühl unterm Strich nicht gerade berauschend. Vor allem das hektische Scrolling und der mangelnde Spielfluss machen sich unangenehm bemerkbar. Als Fazit einigen wir uns auf „durchschnittlich“ und schreiten schließlich zur großen Endabrechnung.

Unsere Übersichtstabelle präsentiert ein überraschendes Ergebnis: Das Oldie International Soccer, das als Referenz-Programm angetreten war, besiegt die Konkurrenz! Obwohl Soccer in einigen Einzelpunkten nicht voll überzeugen kann, macht es am meisten Spaß. Und das Spielgefühl ist bei einem Fußball-Programm letztendlich ausschlaggebend.

Ansonsten gibt es nur mittelmäßige oder deprimierende Ergebnisse zu sehen. Wie gut, daß in den nächsten Wochen drei weitere Fußball-Simulationen erscheinen werden, die wir an dieser Stelle schon einmal kurz vorstellen.

Das Leder rollt weiter

Aus Frankreich (Fußball-Europameister 1984!) kommt „Hotball“. Diese Fußball-Simulation von Satory wird für Amiga und Atari ST erscheinen. Die Pressemitteilung kündigt ein paar interessante Features an: man wird sogar foulen können! Bis zu drei Spieler können gleichzeitig spielen, und es soll auch einen Team-Modus ge-

ben, in dem man zusammen antreten kann. Sanfte Dribblings, harte Schüsse und ein begeistertes Publikum dürfen da auch nicht fehlen. Hotball sollte bereits erschienen sein, wenn Ihr diese Seiten lest und wird zirka 80 Mark kosten.

Bei Epyx fehlt man zur Stunde an den letzten Details von „Street Sports Soccer“. Ähnlich wie bei den anderen Programmen der Street Sports-Reihe, wird hier nicht das muntere Treiben der Profis simuliert. Vielmehr treffen sich ein

paar Jugendliche, um ein bißchen auf der Straße zu boizen. Zu Beginn des Spiels kann man sein Team erst mal Spieler für Spieler zusammenstellen. Street Sports Soccer soll im März für den C64 erscheinen

Soccer“ bald in die Stadien lassen. Die ST-Demo-Version machte bereits einen guten Eindruck: flottes Scrolling und eine grafisch tolle Anzeigetafel sind uns aufgefallen. Auch diese Fußball-Simulation war zu



Fußball aus Frankreich für Amiga und ST: Hotball

und wird etwa 35 Mark (Kassette) bis 50 Mark (Diskette) kosten.

Der dritte im Bunde wird wie Hotball nur für 16-Bit-Computer erscheinen: Microdeal wird „ST Soccer“ und „Amiga

Redaktionsschluß fast fertig. Wenn alles klappt, werden wir in der nächsten Power Play wieder ein paar Halbzeiten spielen, um die Fußball-Neuheiten für Euch zu testen.

(hl)

Titel	System Datenr.	Regel-einhaltung	Strategie	Para-meter	Computer-Gegner	Grafik	Sound	POWER-Wertung (Spielepaß)
International Soccer	C64 Modul	6	0	2	7,5	7	2,5	8,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	CPC Kass./Disk	6	8,5	7	8	7	1,5	6,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Disk	6,5	8,5	9	8,5	6,5	2,5	6
World Soccer	Sega Modul	7,5	0	6,5	6	7	5	6
Nintendo Soccer	Nintendo Modul	7,5	0	6,5	6,5	6,5	6	5,5
Match Day 2	CPC Kass./Disk	6	3	8	6	5,5	6,5	3,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Kass.	6,5	4	9	2	6,5	2,5	2,5
Match Day 2	C64 Kass./Disk	6	3	8	6	3,5	7	2,5
Soccer King	ST/Amiga Disk	6	0	6	2	2,5	2	1,5

Für jede Fußball-Simulation haben wir in verschiedenen Kriterien Wertungen zwischen 0 (miserabel/nicht vorhanden) und 10 (absolute Spitzenklasse) vergeben. Drei dieser Kategorien kennt Ihr von unseren anderen Tests. Unter **Grafik** fallen Aspekte wie Scrolling, Farben etc. unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Ähnliches gilt für die Kategorie **Sound**. Bei Fußball-Simulationen sind vor allem passende, atmosphärische Effekte wichtig. Unsere **POWER-Wertung** ist eine Art Fazit: Sie drückt aus, wie gut wir ein Programm insgesamt finden. Sie ergibt sich nicht durch das Verrechnen aller Einzelwertungen, denn diese sind unterschiedlich wichtig. Die POWER-Wertung ist der Gradmesser dafür, ob ein Computerspiel alles

in allem gut oder schlecht ist. Da sie am wichtigsten ist, haben wir die Programme in der Tabelle nach absteigenden POWER-Wertungen geordnet.

Bei unserem Vergleichstest haben wir außerdem einige Kriterien bewertet, die speziell bei Fußball-Simulationen wichtig sind. Unter **Regel-einhaltung** berücksichtigen wir, wie eng sich ein Programm an die Regeln des Fußball-Sports hält und wie realistisch es ist.

Die Wertung für **Strategie** orientiert sich daran, wieviele spielerische Details rund um das Fußballspiel geboten werden. Gibt es zum Beispiel einen Liga-Modus, bei dem die Tabelle gespeichert wird? Kann man die Marschroute der computergesteuerten Mitspieler während einer Partie beeinflussen?

Bei **Parameter** haben wir darauf geachtet, wie starr oder flexibel ein Programm ist. Pluspunkte gibt es zum Beispiel, wenn man die Länge einer Partie einstellen kann, zwei Spieler im Team spielen können etc.

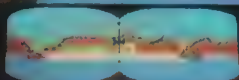
Ein besonders wichtiger Aspekt sind die **Computergegner**. Die Wertung in dieser Kategorie ist um so höher, je mehr Schereinstufen ein Programm zu bieten hat. Es ist auch wichtig, daß diese Stufen gut verteilt sind, damit man sowohl als Anfänger zu Erfolgserlebnissen kommt als auch fortgeschrittener Spieler immer noch eine Herausforderung geboten bekommt. Einzelheiten und Begründungen zu unseren Wertungen könnt Ihr unserem Fließtext entnehmen, in dem jedes Programm einzeln besprochen wird. (mj)

POWER AT SEA

NICHT NUR EINE SIMULATION. DAFÜR GIBT'S ZUVIEL ACTION. UND MEHR ALS NUR EIN ARKADENSPIEL. WEGEN DER VIELEN ENTSCHEIDUNGEN.



BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.



BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

BEI UMSCHWINGEN DEM BEZUG UNTER DEN GEWÄLTIKEN SCHLACHTKRAFTEN IM 19. JAHRE 1895.

ACCOLADE

ACCOLADE: EINE WELKE... CUPERTINO, CA. USA. ELECTRONIC ARTS LTD. FREUT SICH, DIE PRODUKTE VON ACCOLADE... SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE UNS: C/O RUSHWALD... MÜNCHEN 100 100 D. 4044 KAAST. TEL. 0 89 300 1077

Wenn das Software-Jahr so weitergeht, braucht einem nicht bange zu werden: bei den Computerspielen ist zur Zeit Abwechslung Trumpf. »Out Run« und »Super Hang-On« sind neuer Stoff für Rennsport-Freunde, Arcade-Action wird bei »Gyrozor«, »Rastan« & Co. geboten. Mit »Platoon« gibt es jetzt das spektakuläre Spiel zum Film; »Bravestarr« ist das Programm zu einer neuen Spielzeug-Rei-

Kein Mangel an interessanten Computerspielen: ein ganzer Schub frischer Titel beschert Neuheiten in allen Genres. Automaten-Umsetzungen sind auch diesmal reichlich bei unseren Tests vertreten.

he. Freunde von Denk- und Logikspielen werden mit Titeln wie »Deflektor« und »Tetris« bedient, und an der Adventure-Front hat Infocom mit »Sherlock« wieder zugeschlagen. In dieser Ausgabe sollte eigent-

lich für jeden etwas dabei sein. Die Qualität der einzelnen Titel ist recht unterschiedlich, doch unser gnadenloses Test-Team tut sein Bestes, um die Spreu vom Weizen zu trennen.

Um Euch möglichst viele

Umsetzungen und Neuheiten vorzustellen, haben wir den Computerspiele-Teil um eine neue Test-Form erweitert: an seinem Ende findet ihr Kurz-Tests, die Euch in Kürze informieren.

Auf der Hardware-Seite etablieren sich ST und Amiga immer mehr: Auch in dieser Power Play werden die beiden Aufsteiger-Maschinen mit vielen Neuerscheinungen bedacht. (h)

Tetris

Schon mal ein Puzzle unter Zeitdruck gelöst? Bei »Tetris« kommt man ganz schön ins Schwitzen.



Geometrie im freien Fall inklusive Statistik (Amlga)

Nach Starkillers ehernem Gesetz der Motivation sind die Spiele mit den einfachsten Ideen auch die faszinierendsten. »Tetris« hat auch ein simples Prinzip: Stellen Sie sich einen durchsichtigen Becher vor. Sie schauen von der Seite in ihn hinein, so daß Sie ein richtiges schönes »U« sehen können. In den Becher purzeln nun geometrische Figuren. Das tun sie nicht geballt, sondern schön der Reihe nach. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Formen, die in den Becher fallen können: ein Quadrat, ein Stab und fünf verschiedene Winkel. Sie kommen in bunt gemischter Rei-

henfolge angeflogen. Sobald die Blöcke am Boden angekommen sind, stoppen sie und ein weiteres Teilchen fällt in den Becher. Wenn es auf den anderen Block oder den Boden fällt, bleibt es ebenfalls stehen. Danach fällt wieder eine geometrische Figur nach unten. Das wiederholt sich so lange, bis der Becher voll und damit das Spiel beendet ist.

Gottlob lassen sich die Figuren steuern und drehen. Sie müssen sie also so aufeinanderstapeln, daß es möglichst lange dauert, bis der Becher voll ist. Da das ziemlich schnell geht, hat Tetris noch eine weitere Regel: Jedes Mal, wenn ei-

ne waagrechte Reihe vollständig ist, verschwindet sie und hinterläßt außerdem angenehme Spuren auf dem Punktekonto. Die Blöcke, die oben lagen, rücken eine Stufe tiefer. Auf diese Art kann man Tetris theoretisch so lange spielen, bis ein IC durchbrennt oder die geistigen Kräfte schwinden.

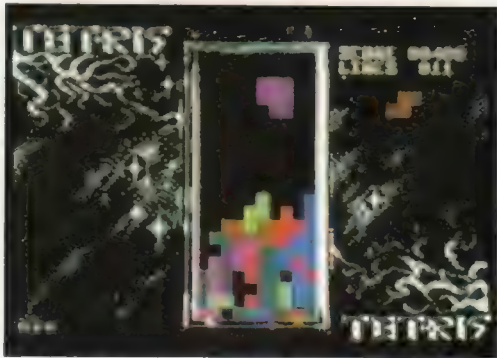
Wenn ein Block am Rand des »Bechers« auftaucht, müssen Sie schnell abschätzen, wohin der Block fallen soll. Das ist sehr wichtig, denn es ergeben sich schnell lästige Hohlräume, die man nur sehr mühsam wieder schließen kann. Sobald nur ein kleiner Hohlraum entstanden ist, läßt sich die ganze Reihe nicht mehr abbauen. Man muß also lückenlos stapeln, um zum Erfolg zu kommen. Netterweise beginnt das Spiel langsam, wird aber

stetig schneller. Zuerst kommen die Steine angekrochen, um schließlich ziemlich zackig in den Becher zu plumpsen.

Auf dem C64 lässt sich Tetris nicht lumpen. Das beginnt mit einem 10-Minuten-Song (im Stil von Jean Michel Jarre - Bombast!), in dem auch einige digitalisierte Effekte zu hören sind. Das Titelbild ist genauso imposant. Das Spiel ist schön aufgemacht, wenn auch die Farben der Steine etwas bläulich aussehen.

Am Rand des Spielfeldes kann man den Stein erkennen, der als nächster in den »Pott« fallen wird. Das erwies sich als große Hilfe, weil man immer gut vorausplanen konnte.

Bei der Amiga-Version wackelt unverständlicherweise der Hintergrund ständig, was aber nicht sonderlich stört.



Die Löcher im Gewebe werden noch zu Problemen führen (C64)

[illegible]

Gratlich ist die Amiga Version nicht umwerfend

[illegible]

Auch auf dem C 64 ein hoher Spielwert

Gryzor

Frisch aus der Spielhalle kommt Lance Gryzor. Dieser sattelfeste Held muß im Kampf gegen die dreisten Durrs die Erde retten.

Aur einem abgelegenen Fleck der Erde haben sich die Durrs vom Planeten Suna niedergelassen. Sie machen da allerdings keinen gemütlichen Urlaub, sondern schmieden finstere Erberoberungspläne. Zur Zeit basteln die ungebetenen Gäste an einem Apparat, mit dem sie das Klima manipulieren wollen. Hintergedanke der meteorologischen Aktion: Eine neue Eiszeit auslösen und dann im Schongang die ganze Erde erobern.

Nun gibt es erfreulicherweise noch die strammen Bur-schen der irdischen Verteidigungs-Organisation. Eine ihrer Mitglieder ist Lance Gryzor, der eines Tages beim Spazie-regehen das Gebiet der Durrs entdeckt. Ein kluger Mann wür-de jetzt schleunigst verdunsten und Verstärkung holen, doch der Wetter-Apparat der Durrs ist schon so gut wie fertig – die Zeit drängt! Lance Gryzor klopft sich also selber aufmun-ternd auf die Schulter und zischt los, um den Invasoren im Alleingang Saures zu geben.

Diese schwungvolle Geschichte gehört zur Umsetzung des Konami-Automaten »Gryzor«. Das Spielprinzip läßt sich auf den Nenner »Einzelkämpfer gegen gewaltige Übermacht« bringen. Clevere Extras, unterschiedliche Levels und eine ausgeklügelte Steuerung sorgen aber dafür.

daß Gryzor sich spielerisch von der zahlreichen Konkurrenz abheben kann.

Das Programm besteht aus drei Teilen, die bei der getesteten CPC-Version einzeln geladen werden. Das klingt aber zunächst schlimmer als es ist, denn jeder Teil ist recht um-

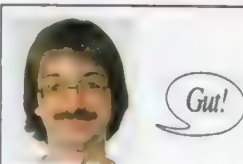
Grafik	9.5									
Sound	6									
Power-Wertung	8.5									

Schneider CPC (C64, Spectrum)

34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean



Liebesgrüße vom Flammenwerfer: Mit dieser Extra-Waffe kommt Freude auf (CPC)



benprannt machen dieses Programm zum Genuß. Das allein würde noch kein Klasse-Spiel machen, doch bei Gryzor gibt es auch ansonsten keine Schwachpunkte. Die Steuerung ist hervorragend und die Motivation sehr hoch. Und wenn man am Schluß des ersten Levels wieder einmal vom letzten Roboter umgenietet wurde, kann man ganz schöne Rachegefühle bekommen.

In unserer Redaktion ist Gyzor das meistumlagerte CPC-Spiel seit Renegade. Wer heie Action mit ppiger Grafik schtzt, wird von diesem Programm begeistert sein.

Der zur Zeit wohl beste Grafiker auf dem Schneider CPC heißt Mark K. Jones. Ihm haben wir bereits die exzellente CPC-Version von »Renegade« zu verdanken. Mit Gryzor hat sich der Junge selber übertroffen: schnelle Action, jede Menge Sprites und eine gehörige Far-



Im zweiten Teil muß Gryzor auch Plattformen benutzen, um nach oben zu kommen. Auch hier wird ordentlich geschossen. (CPC)

fangreich. Zu Beginn kämpft sich Gryzor erst mal von links nach rechts vor, wo er von gegnerischen Wächtern und Geschützen munter beschossen wird. Gryzor ist mit einem Gewehr ausgerüstet. Im Laufe des Spiels tauchen Behälter mit Extrawaffen auf. Doch Vorsicht, wenn so ein Behälter durch die Luft fliegt, denn seine Berührung kann tödlich

sein. Gryzor muß ihn erst auf-schießen, um sich dann das Extra zu schnappen. Es gibt vier Typen: Ein superschnelles Maschinengewehr, eine Luxus-Kanone, die in drei Richtungen gleichzeitig ballert, einen besonders schlagkräftigen Laserstrahl und einen Schutzschild, der Gryzor vorbeugend unverwundbar macht. Nach einigen Spielen



Super!

Meine Erfahrung mit dem Gryzor-Spielautomaten war kurz, aber teuer. Er ist für einen Normalverdiener einfach zu schwer. Dementsprechend skeptisch war ich, als die CPC-Umsetzung bei uns eintraf. Aber was ich zu sehen bekam, hat mich fast vom Stuhl gewuchtet.

Gryzor ist zwar »nur« ein Ballerspiel, aber eines der allerstärksten Güte. Alles an diesem Programm ist intelligent programmiert: Mit der Steuerung kann man Gryzor flott und präzise lenken. Jede Waffe hat ihren eigenen Soundeffekt, die Sprites sind schnell. Das Problem mit dem auf dem CPC kritischen Scrolling ist durch das »Umbilatern« der Screens auf gelöst.

Gryzor hat gerade den richtigen Schwierigkeitsgrad: nicht zu einfach, aber auch nicht frustrierend. Wer seinen Schneider in einen Spielautomaten verwandeln will, braucht dieses Programm einfach.

bekommt man schnell heraus, an welcher Stelle welche Waffe am besten ist.

Am Ende des ersten Abschnitts muß unser Held das Tor zu den unterirdischen Anlagen der Durrs aufschließen. Hier muß Gryzor bei ansehnlicher 3D-Grafik die Verriegelungen von Türen aufballern, um sich Kammer für Kammer zum Kontrollraum vorzuschieben.

Nach einer schwierigen Final-Ballerei wird auch dieser Raum in Schutt und Asche gelegt. Während jetzt nachgeladen wird, darf der Spieler ein Weilchen verschlafen. Der zweite Stützpunkt der Durrs ist noch besser bewacht als der erste.

An der Steuerung haben die Programmierer wohl ein Weilchen herumgeknobelt, denn

Der Weg zum Kontrollraum ist voller Gefahren (CPC)

sie ist bei Gryzor komplexer wie bei kaum einem Action-Spiel. Man muß dabei auch nicht die Tastatur zur Hilfe nehmen. Durch Joystickdruck und je nachdem, ob der Feuerknopf gedrückt ist oder nicht, kann die Spielfigur nach links und rechts laufen, nach oben und unten springen, während eines

Sprungs die Richtung ändern und schießen. Gryzor kann sogar nach links, rechts oder oben schießen, wenn er stillsteht. Das ist auch bitter nötig, um im Kampf gegen die Durrs bestehen zu können. Ab dem Ende des ersten Abschnitts wird das Spiel ganz schön schwierig. (h)

Rastan

[illegible]

C64 (Schneider CPC, Spectrum)

34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

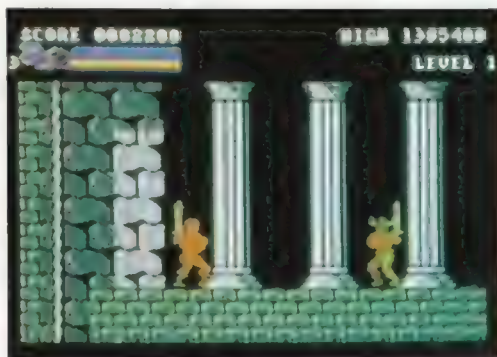
Das Land Maranna wird von Barbaren beherrscht. Der König dieser harten Burschen ist Rastan, ein schwertschwingender Kämpfer der furchtlosen Sorte. In jungen Jahren hatte er mal Knatsch mit dem Zauberer Karg, der sich jetzt rächt und Maranna verhext. Im Land tauchen so viele Monster und Dämonen auf, daß selbst den Barbaren vor Angst die Lendenschurze schlottern. Rastan persönlich pakt sein Lieblingsschwert aus und zieht los, um den Kreaturen des Bösen eins überzubraten.

Das Computerspiel »Rastan« ist eine Automaten-Umsetzung, bei der sich unser barbarischer Held durch sechs umfangreiche Levels schlägt. Weil sich die Programmierer bemüht haben, die Monster möglichst schick hinzubekommen (was Speicherplatz ko-

stet), werden die Levels einzeln nachgeladen.

Raster kann laufen, springen, sich ducken, klettern und bei all diesen Aktionen sein Schwert schwingen. Trotz der vielen Bewegungen kann er bequem mit einem Joystick gesteuert werden. Im Laufe des Spiels trifft man auf andere, stärkere Waffen, die man mitnehmen sollte. Es gibt noch viele andere Extras, die erscheinen, wenn bestimmte Gegner vernichtet werden: Schutzschilder, Elixiere, die Lebensenergie zurückbringen, ein Ring, durch den man schneller zuschlagen kann und einiges mehr.

Dank einer «Continue»-Funktion kann man an der Stelle weiterspielen, an der man sein letztes Leben verlor. Das geht selbst bei einem Vollblut-Barbaren wie Rastan nur dreimal hintereinander. (hl)



Gute Manieren für Barbaren: Schlag' erst zu, wenn das widerliche Monster guten Tag gesagt hat (C 64)

Heinrich: „Viel Monster fürs Geld.“

Die Grafiker haben sich ganz schön angestrengt, um Rastan auf dem C64 gut aussehen zu lassen. Die Sprites sind schön groß und gut animiert. Der Spielablauf ist allerdings langsamer als beim Automaten.

Das Spielprinzip ist nicht sonderlich intelligent: Meistens ist man mit Laufen, Klettern und Schwertschwingen beschäftigt. Wenn Rastan in die Hocke geht und von dieser Position aus springt, hüpfert er sogar besonders hoch.

Es tauchen aber immer wieder

Stellen auf, an denen man ein sehr gutes Timing braucht, um beispielsweise von einem Satz zum anderen zu springen oder in einer Rede den Lava-Suppe zu ändern.

Rastan strich sich schnell wie die C64-Umsetzung von "Rygar", aber grafi sch eindrucksvoller und umfangreicher. Man wird dadurch ganz gut motiviert, sich durch alle Levels zu spielen. Die Ober-Monster am Ende jedes Levels sind teuflich schwer zu besiegen, wenn man keine optimale Waffe hat.

KORONA SOFT

Int.
& Publisher



AMIGA

ARCHON II	79,-
CALIFORNIA GAMES	69,-
GIANA SISTERS	53,-
INDOOR SPORTS	79,-
TETRIS	53,-
WIZBALL	69,-

ATARI ST

CALIFORNIA GAMES	69,-
DUNGEON MASTER	69,-
ECO	59,-
ENDURO RACER	69,-
GIANA SISTERS	53,-
JINXTER	69,-
RAMPAGE	69,-
SUB BATTLE SIM	69,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	79,-
TETRIS	53,-
UMS (UNIV. MIL. SIM.)	69,-
WINTER OLYMPICS '88	53,-
WIZBALL	53,-

ETNA

AFTER BURNER	79,-
FANTASY ZONE II	69,-
GREAT BASKETBALL	59,-
GREAT GOLF	59,-
OUT RUN	69,-
TEDDY BOY	49,-

COMMODORE 64

ARCHON II	25,- / 40,-
BANGKOK KNIGHTS	33,- / 43,-
BARD'S TALE I	--,- / 40,-
CALIFORNIA GAMES	33,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S	--,- / 53,-
DEFLECTOR	--,- / 43,-
ENDURO RACER	33,- / 49,-
GARFIELD	33,- / 43,-
GAUNTLETT II	33,- / 39,-
GIANA SISTERS	33,- / 43,-
GUILD OF THIEVES	--,- / 53,-
INDOOR SPORTS	29,- / 33,-
JINXTER	--,- / 53,-
LEGACY OF THE A.	--,- / 59,-
MANIAC MANSION	--,- / 43,-
MASTER OF THE UNIV.	29,- / 43,-
MATCHDAY II	29,- / 33,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PLATOON	29,- / 33,-
PSYCHO SOLDIER	29,- / 33,-
R.I.S.K.	33,- / 33,-
RAMPAGE	33,- / 43,-
SUB BATTLE SIM	--,- / 43,-
SUPER HANG ON	33,- / 43,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	--,- / 43,-
SUPERSTAR SOCCER	29,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-
VERMEER	--,- / 53,-
WINTER OLYMPICS '88	29,- / 33,-

SCHNEIDER CPC

	Kass. / Disk
BANGKOK KNIGHTS	29,- / 43,-
CALIFORNIA GAMES	33,- / 43,-
DEFLECTOR	29,- / 43,-
ENDURO RACER	33,- / 53,-
GAUNTLETT II	33,- / 43,-
GRYZOR	29,- / 43,-
INDOOR SPORTS	29,- / 43,-
MASTER OF THE UNIV.	29,- / 43,-
MATCHDAY II	29,- / 43,-
OUT RUN	33,- / 43,-
PLATOON	29,- / 43,-
PSYCHO SOLDIER	29,- / 43,-
RAMPAGE	33,- / 43,-
SUPER HANG ON	33,- / 43,-
SUPERSTAR SOCCER	29,- / 43,-
TETRIS	29,- / 43,-
VERMEER	--,- / 53,-

IBM

CALIFORNIA GAMES	69,-
CHUCK YEAGER'S	79,-
INDOOR SPORTS	79,-
JINXTER	69,-
SUB BATTLE SIM	69,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
U.M.S. (UNIV. MIL. SIM.)	69,-
WINTER OLYMPICS '88	53,-
WIZBALL	53,-

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atan, XL, ST und
Commodore

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,-
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestimme ich
folgende Spiele

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____
Alter: _____
Computersystem: _____

	Disk	Cass.

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Platoon

Grafik	8										
Sound	7										
Power-Wertung	8										

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean

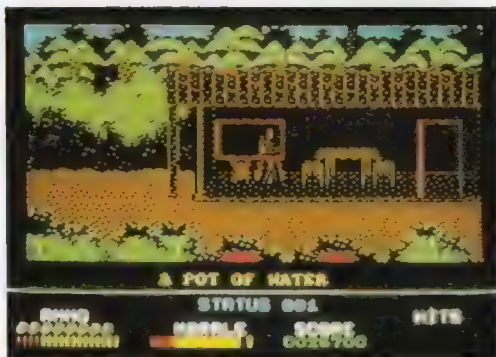
Heikel, heikel: Ein Action-Spiel zu einem Anti-Kriegsfilm. Das auf dem Oscar-preisgekrönten Vietnam-Film basierende Computerspiel »Platoon« ist jetzt erschienen.

Das erste Opfer des Krieges ist die Unschuld. – Mit diesem Untertitel wurde in Deutschland der amerikanische Spielfilm „Platoon“ versehen, der 1987 mit großem Erfolg in die Kinos kam. Ocean Software kaufte die Lizenz, um ein Computerspiel zum Film zu produzieren. Nach gut einem halben Jahr Entwicklungszeit ist die C64-Version von Platoon jetzt fertig.

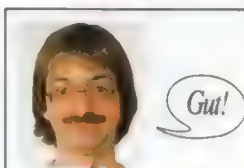
Sie haben die Aufgabe, zur Zeit des Vietnam-Kriegs fünf amerikanische Soldaten heil durch den vietnamesischen Dschungel zu steuern. Das Programm besteht aus fünf Teilen, die fast alle nachgeladen werden müssen.

Teil I ist eine Art Action-Adventure mit viel Ballerei. Zunächst müssen Sie eine Kiste mit Sprengsätzen finden, die von Kameraden im Dschungel zurückgelassen wurde. Danach muß man eine Brücke aufstöbern und mit dem Dynamit in die Luft sprengen, um einen nachrückenden Trupp von Vietkong den Weg abzuschneiden. Im Dschungelgewirr verläuft man sich leicht und sollte deshalb eine Karte zeichnen. Außerdem greifen gegnerische Soldaten unweit an.

Jeder Ihrer fünf Männer kann drei Treffer einstecken; nach dem vierten ist es um ihn geschehen. Außerdem hat jeder seinen Vorrat an Munition und Granaten. Nach dem Ab-



In diesem Dorf muß man nach wichtigen Gegenständen und einer Falltür suchen (C 64)

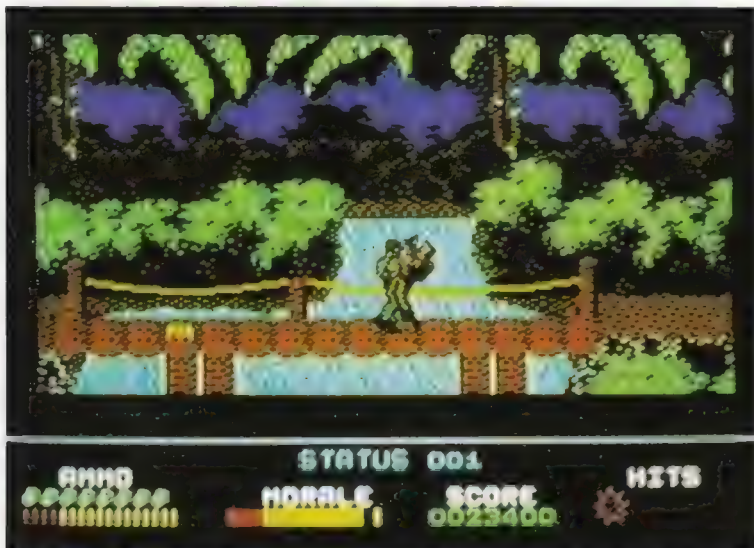


Den Friedensnobelpreis wird das Platoon-Programm wohl kaum gewinnen, aber als spannendes Action-Spiel ist es gut gelungen. Fast pausenlos wird man angegriffen und muß gute Reflexe und volle Konzentration beweisen, um hier weitzu kommen. Dadurch, daß die Levels nachgeladen werden, konnten

sich die Programmierer bei der aufwendigen Grafik ordentlich austoben. Musik und zum Teil digitalisierte Sound-Effekte dürfen da auch nicht fehlen.

Die Motivation, sich ganz durchzuspielen, ist sehr hoch. Und die Spannung steigt gewaltig: Wenn man durch einen düsteren Tunnel wadet und feststellt, daß die Munition ausgegangen ist, bekommt man es richtiggehend mit der Angst zu tun

Wenn man sich an der etwas heiklen Handlung nicht stört, bekommt man bei Platoon viel solide Bildschirm-Action und Grafik geboten. Kassetten-Besitzer werden sich ein wenig übers Nachladen ärgern.



Der Platoon hat das Dschungel-Labyrinth verlassen und die Brücke erreicht. Wenn er die Sprengsätze bei sich hat, wird sie automatisch in die Luft gejagt. (C 64)

schießen von Gegnern bleiben mitunter Munitionskisten und Erste-Hilfe-Kästen zurück, die je einen Schuß heilen. Bevor man das Extra aufsammelt, sollte man zunächst denjenigen Mann wählen, der es am nötigsten hat.

Die Moral-Anzeige ist während des Spiels sehr wichtig: sie sinkt, wenn man getroffen wird und steigt, wenn man Munition oder Medizin findet. Sinkt die Moral-Anzeige auf Null, ist das Spiel zu Ende. Dasselbe passiert natürlich auch, wenn alle fünf Männer umkommen.

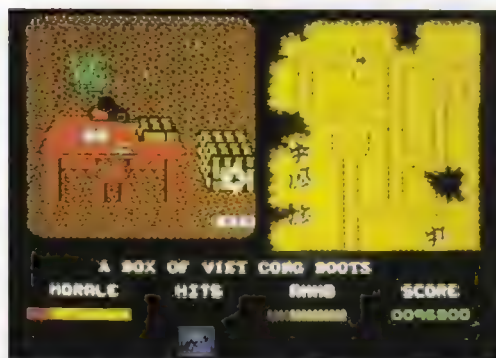
Nachdem man die Brücke in die Luft gejagt hat, beginnt der zweite Teil. Hier trifft man auf ein Dorf, in dem neben Vietkong auch Zivilisten herumlaufen, die man keinesfalls abschießen darf – die Moral-Anzeige sinkt somit ins Bodenlose. In den Hütten muß man nach einer Fackel und einer Karte suchen. Gut gerüstet begibt man sich dann zu einer Falltür, die in den dritten Teil führt.

Hier wartet man durch einen halb mit Wasser gefüllten unterirdischen Tunnel, der in 3D-Grafik gezeigt wird. Auch hier lauern gegnerische Soldaten. In diesem labyrinthartigen Netz von Gängen gibt es Räume, in denen man neben Medizin und Munition zwei Leuchtfener und einen Kompaß findet. Diese Gegenstände sind für den nächsten Level sehr wichtig.

Kaum sind Sie dem Tunnel entronnen, wird es dunkel und ein Trupp Vietkong-Soldaten

greift an. Mit dem begrenzten Vorrat an Leuchtfauern können Sie die pechschwarze Nacht vorübergehend erhellen, um die Gegner zu erkennen und abzuwehren. Durch das Licht wird es für die Vietkong natürlich relativ einfach, ihre Position genau zu erkennen...

Wenn Sie auch diesen Teil überstehen und den nächsten Morgen erleben, folgt im fünften Abschnitt die nächste böse Überraschung: In zwei Minuten wird der Teil des Dschungels, in dem Sie sich gerade



GEDANKENAKROBATIK

Mit diesen ersten fünf Titeln erfüllt PSS alle Erwartungen, die man an den führenden Hersteller von strategischen Simulationen in Europa stellt: haarscharfe Details, Supergrafik, spitzenmäßige Verpackung, realistische Preise - und nicht zuletzt natürlich ein hervorragendes Spielkonzept, das monatlang fesselt!

PSS Strategische Reihe - Spiele, die man so schnell nicht wieder weglegt!

Alle Spiele stellen hohe Anforderungen an logisches Denkvermögen und erfordern blitzschnelle Reaktionen, so daß beide, der Liebhaber von Strategiespielen und der Freund von Arcade - Action gleichermaßen auf seine Rechnung kommt.

Wir überlassen Ihnen das Kommando.



STRATEGISCHE REIHE



ANNALEN DER RÖMER

Das legendärste aller Kaiserreiche - in einem wahrhaft legendären Spiel, einer wirklich historischen Simulation. Das Römische Reich wird Ihnen stets Neues zu bieten haben, ganz gleich, wie oft Sie den Exkurs in die Geschichte wagen.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC / PCW 8256 - IBM PC - ATARI 520ST



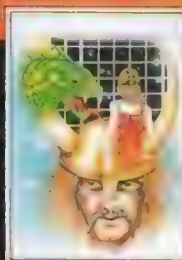
ENTSCHEIDUNG EUROPA

1989 Europa steht in Flammen und die Welt am Rande der Vernichtung. Der Konflikt der Supermächte ist ausgebrochen. Glauben Sie Überleben? Sie haben die Schlüssel in der Hand. Ein hexabasiertes Spiel für den erfahrenen Strategisten.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC



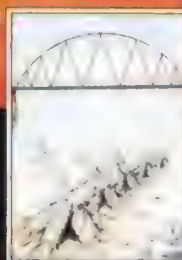
KONFLIKTE 1

2 Spiele für den Preis eines einzigen: BATTLE OF BRITAIN & BATTLE FOR MIDWAY. Übernehmen Sie die Rolle des Oberbefehlshabers der Strettmächte im Luftraum über England im Sommer 1940 oder bezwingen Sie die japanische Marine in der Auseinandersetzung im Pazifik von 1942. Beide Spiele beinhalten auch Arcade-Action.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC



SORCERER LORD

Das Spiel, in dem Magie und Realität verschmelzen. SORCERER LORD ist ein Solo Fantasy Konfliktspiel, das die Invasion des Landes Galenor durch den bösen Zauberer des Nordischen Schattenlandes simuliert. Der Spieler muß die Freiheitskämpfer von Galenor versammeln und mit ihrer Hilfe den Anaturm des Schattenlandes zurückschlagen, um sich auf diese Weise den Titel des GROSSEN ZAUBERERS (SORCERER LORD) zu verdienen.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC



PEGASUS BRIDGE

Dieses Strategiespiel für einen oder zwei Teilnehmer ist eine Simulation der Ereignisse des 6. Juni 1944, der Landung der Alliierten in der Normandie, beginnend um Mitternacht mit der Landung der ersten Luftlandtruppen bis um 6 Uhr in der Früh, der Ankunft der Hauptstreitkräfte. Eine getreue historische Simulation mit dem Computer als intelligentem Gegner.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste. Ich habe einen Zettel bitte ankreuzen: ☐ C64 ☐ C16/16/Plus 4 ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name

Straße

PLZ/Ort



Vertrieb: Rushware GmbH Buchweg 182-132 4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: MICRO-MÄNDLER
Distribution in der Schweiz: Thal AG
Distribution in Österreich: Karasoft

RUSHWARE GmbH
Buchweg 128 132 4044 Kaarst 2



VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anfertigung ist. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Skyfox II

Grafik	4																			
Sound	3.5																			
Power-Wertung	4																			

C64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Im Weltraum geht's wild zu: Die alten Leib- und Magenfeinde des Erd-Imperiums, die Xenomorphs, rüsten zu einem ihrer traditionellen Invasionsversuche. Sie, junger Mann, haben die ehrenvolle Aufgabe, sich mit den Angreifern auseinanderzusetzen. Zu diesem Zweck steht ein funkelneuer »Skyfox II«-Raumjäger im Hangar, der Ihnen gute Dienste leisten wird.

Es gibt zehn unterschiedliche Missionen, von denen jede in sechs Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann. Nach der Wahl der Mission wird Skyfox II aus der Raumstation katapultiert. Im Weltraum finden Sie sich mit Scannern und Radaranzeigen ebenso zurecht,

wie mit der Karte, die der Packung beiliegt. Neben vielen feindlichen Schiffen gibt es weitere Raumstationen, die gut Freund sind. Hier kann man immer wieder landen, um Skyfox II reparieren zu lassen. Doch Vorsicht: Reparaturen kosten Zeit, die von den durchtriebene Xenomorphs mit Sicherheit genutzt wird.

Mit Raum/Zeit-Tunneln kann man große Strecken in Sekundenschnelle zurücklegen. Außerdem verfügt unser Raumjäger über ordentliche Waffensysteme (Neutronen-Kanone, Anti-Materie-Minen und Photonen-Bomben) und einen Autopiloten, der den nächstgelegenen Gegner selbstständig aufspürt und anfliegt. (hl)



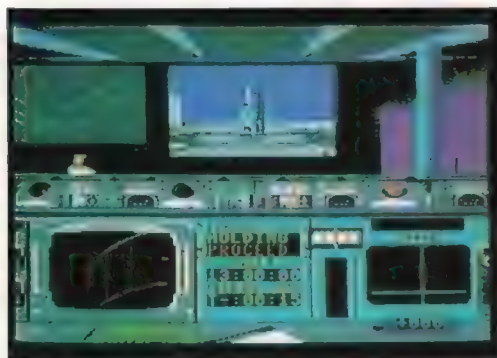
Verfranz im Asteroidenfeld: Der kluge Pilot blickt im Zweifelsfall auf die Sternkarte (C64)

Heinrich: »Ein müder Vogel«

Gähnt! Große Unterschiede gegenüber dem Vorgänger sucht man bei Skyfox II vergebens. Im Detail wurde zwar gefeilt und die Handlung in den Weltraum verlegt, aber die Ähnlichkeit ist trotzdem zu stark. Technische Wunderwerke werden auch nicht geboten: Raumschiffe und Asteroiden flitzen zwar recht flott, aber nicht sonderlich schön gezeichnet.

net, durch das All. Skyfox II ist meiner Meinung nach eine leicht aufgemotzte Variante des uralten »Star Raider«-Spielprinzips, ohne dessen Klasse zu erreichen. Daran ändern auch die Spezial-Missionen nichts.

Nur Weltraum-3D-Baller-Fans zu empfehlen, ansonsten lieber auf der Erde bleiben und ein anderes Spiel kaufen.



Klar zum Countdown: Apollo ist startbereit (C64)

Anatol: »Kein großer Schritt für die Menschheit«

Apollo 18 verspricht viel, kann aber nur wenig halten. Wer das Programm zum ersten Mal sieht, ist von der guten Grafik schwer beeindruckt. Anfangs macht es viel Spaß, aber wenn man es ein paarmal durchgespielt hat, wird es schnell langweilig.

Das ist keine Simulation, sondern eine Mischung von aufwendig verpackten Geschicklichkeits-Tests. Meistens ist man damit beschäftigt, Markierungen

übereinanderzuhalten und den Feuerknopf zur richtigen Zeit zu drücken. Schade, mit einem Schuß Simulation wäre man hier nicht schlecht gefahren.

Trotzdem hat man bei dem Spiel alle Hände voll zu tun. Die Grafik ist recht imposant und die digitalisierte Sprache mit Tower-Anweisungen hörensenswert. Das Spielprinzip erweist sich auf Dauer als dünn und ist für Einsteiger am besten geeignet.

Apollo 18

Grafik	7.5																			
Sound	6.5																			
Power-Wertung	4.5																			

C64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade/Electronic Arts

Es ist soweit: In »Apollo 18« starten Sie auf Ihrem C64 zur dunklen Seite des Mondes. Die Apollo-Mission ist in viele Abschnitte gegliedert. Zu Beginn jeder Mission stellt man eine Telemetrie-Checkliste ein, damit die entsprechenden Systeme angeheizt werden. Alle Lichter müssen auf Grün stehen, damit überhaupt etwas vorangeht. Damit man sich in der Kapsel auch heimisch fühlt, ist ein Computer installiert, der verschiedene Steueraufgaben übernimmt.

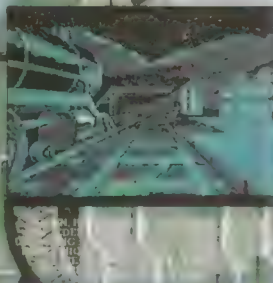
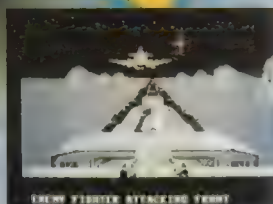
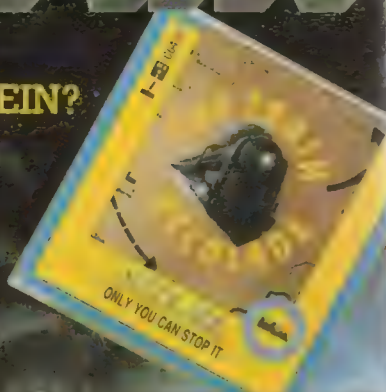
Zuerst startet man mit einer Saturn V-Rakete von der Erde in den Orbit. Man muß darauf achten, daß die Arme zurückgezogen werden, die Feststoffraketen im richtigen Verhältnis brennen, oder daß man nicht

vom programmierten Kurs abkommt. Danach dockt man an das »Commando-Modul« an, das sich schon auf der Umlaufbahn im Orbit befindet. Während des Flugs zum Mond darf man noch ein paar Kurskorrekturen vornehmen, bei denen man schnell zuviel Treibstoff verbrennt.

Danach wird es interessant: Man landet auf dem Mond, um einen kleinen Spaziergang zu wagen. Dabei muß darauf geachtet werden, daß einem nicht der Sauerstoff ausgeht. Wenn man wieder gestartet ist, braucht man nur noch drei defekte Satelliten einsammeln, bevor man wieder auf der Erde landet (sofern die Kapsel nicht vorher in der Atmosphäre verglüht). (al)

THE TRAIN

SIE WOLLTEN SCHON IMMER BEI DER
FRANZÖSISCHEN RÉSISTANCE DABEISEIN?
HIER IST IHRE CHANCE.



ERHÄLTICH FÜR:
C64 DISKETTE
C64 KASSETTE

WIE IM KRIEG



ACCOLADE

ACCOLADE IS A TRADE NAME OF ACCOLADE INC., CUPERTINO, CA, USA. ELECTRONIC ARTS INC. FREIT SICH DER PRODUKTE VON ACCOLADE INC. SO BRINGEN WIR PRODUZIEREN SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE DNS: C/O RUSHWA
BRUCHWEG 100 J35, D-4044 KAAST, TEL. 0 2101 997 0

Thunder Boy

Grafik	6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
--------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

VAMPIRE'S EMPIRE



Atari ST - Amiga - C 64
Spectrum - Schneider CPC

ariola 



Atari ST



Atari ST



[illegible]

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Rennspielen gehört die Gunst der Stunde. Das Neueste aus der Motorrad-Ecke bietet die Spielautomaten-Umsetzung »Super Hang-On«. Ähnlich wie bei »Enduro Racer« und »Out Run« muß man hier Streckenabschnitte innerhalb von Zeitlimits durchfahren, um nicht disqualifiziert zu werden. Je weiter man kommt, desto mehr Punkte gibt es. Wer von der Fahrbahn abkommt oder in einen anderen Fahrer crasht, verliert wertvolle Sekunden.

Bei Super Hang-On finden die Motorradrennen auf vier verschiedenen Kontinenten statt, die zugleich vier Schwierigkeitsstufen entsprechen. Zu Beginn des Spiels entscheidet

man sich für einen Kontinent; will man den Erdteil wechseln, muß neu geladen werden, da die Strecken nicht alle in den Speicher passen.

Anfänger sollten ihr Glück erst in Afrika versuchen, wo man nach sechs Streckenabschnitten ins Ziel kommt. Immer schwieriger wird's dann in Asien (10 Abschnitte), Amerika (14) und Europa (18). Insgesamt hat man also 48 Teilstrecken zu durchfahren.

Bei der 3D-Grafik geht es manchmal steil bergauf und bergab. Die Joystick-Steuerung ist einfach (links, rechts, Gas geben und bremsen). Hat man 280 Sachen erreicht, kann man durch Feuerknopf-Druck den Turbo aktivieren. (hl)



Neues Software-Futter für Motorrad-Freaks (CPC)

Heinrich: „Alles schon mal dagewesen.“

Die bunte Spitzengrafik und das hohe Tempo des Automaten-Vorbilds gingen bei dieser Umsetzung verloren, aber von einem 8-Bit-Computer darf man auch keine Wunderdinge erwarten. Was bleibt, ist ein wenig aufregendes Spielprinzip. Es erinnert ebenso wie die recht gute Grafik sehr an die CPC- und Spectrum-Versionen von "Enduro Racer". Bei so viel Ähnlichkeit

ten lohnt es sich kaum, beide Programme zu kaufen.

Erfreulich, daß es vier komplexe Levels gibt, die man auch einzeln anwählen kann. Ansonsten bietet die CPC-Version von Super Hang-On wenig Neues. Wer Lust auf ein neues Motorradspiel hat, wird damit ganz gut bedient. Ein überragendes Software-Ereignis sollte man aber lieber nicht erwarten.



Aua! Hier ist keine Körperstelle vor Hieben sicher (C 64)

Heinrich: „Laßt Fäuste fliegen.“

Bildschirm-Prügeleien bekommen eine neue Dimension: Man kann nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten ausweichen. Die Kämpfer sind nicht mehr dreieinhalb Pixel hoch, sondern imposante Figuren, die höchst eindrucksvolle Schreie vom Stapel lassen, wenn sie einen Nasenstüber abbekommen.

Technisch kann man an Bangkok Knights nicht allzuviel aus-

setzen; wie jedes System 3-Spiel für den C64, bietet es Grafik und Sound der Oberklasse. Spielerisch hat es mich allerdings nicht sonderlich begeistert.

Ein paar Runden lang lasse ich mich gerne vertrimmen, doch dann wird mir die Sache zu öde. Prügelspiel-Fans werden das Programm lieben, aber Otto Normalspieler sollte es auf keinen Fall blind kaufen, denn es ist nicht jedermanns Sache.

Bangkok Knights

[illegible]

C 64 (Atari ST, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ System 3/Activision

Neu im Prügelspiel-Genre: Riesige Kämpfer-Sprites sind das Salz in der Suppe bei »Bangkok Knights«. Die Sportart, die hier simuliert wird, ist Thai Boxing; eine Art Boxkampf, bei dem auch mit Füßen und Ellbogen zugeschlagen wird.

Der Spieler ist ein hoffnungsvoller Nachwuchs-Thal, der sich den Titel holen will. Dazu muß er acht immer fieser werdende Computergegner besiegen. In einem Zwei-Spieler-Modus darf man sich auch gegenseitig massakrieren.

Mit dem Joystick kann man in acht Richtungen gehen und ausweichen. Hält man den Feuerknopf gedrückt, hat man die Wahl zwischen acht Schlag- und Verteidigungsarten. Zwei Anzeigen geben über

die Energie der Kämpfer und deren Schlagstärke Aufschluß. Nimmt die Schlagstärke ab, sollte man einen defensiven Kampfstil wählen.

Eine besondere Note erhält Bangkok Knights durch die Kämpfer-Sprites. Die Burschen sind nicht nur sehr groß, sondern reagieren auch fix. Beim Sound hat man nicht gespart und legte die Musik in die bewährten Hände von Rob Hubbard. Simon's Mega Apocalypse- Nicolli steuerte digitalisierte Effekte bei.

Weil die Grafik der Kämpfer ordentlich Speicherplatz schluckt, wird bei Bangkok Knights im Lauf des Spiels nachgeladen. Bei Kassettens-Besitzern ist neben kernigen Hieben deshalb auch etwas Geduld gefragt. (hl)

Winter Olympiad 88

Atari ST, C64 (Amiga, Atari XL/XE, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

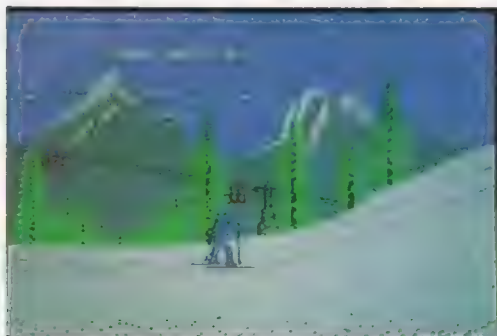
**Nicht nur in Calgary
wird um olympisches
Gold gekämpft - auch
auf Heimcomputern ist
jetzt Olympia-Zeit.**

Offensichtlich in den (Schnee-)Spuren von "Winter Games" wandelt eine Sport-Simulation, die zu den olympischen Winterspielen in Calgary erschienen ist: »Winter Olympiad 88« bietet die fünf Disziplinen Skispringen, Slalom, Abfahrt, Biathlon und Bobfahren. Man kann bei keiner Disziplin gegeneinander spielen; vielmehr gehen die Teilnehmer nacheinander an den Start.

Beim Skispringen muß man im günstigsten Moment die Schanze per Feuerknopfdruck verlassen, um dann während des Fluges die Haltung zu kontrollieren. Weite und Stil des Sprungs werden bewertet. Bei



Scheppert Ein Abfahrer kollidiert mit einer stattlichen Tanne (ST)



Loipen-Schwung beim Biathlon (C 64)

der Ski-Abfahrt sieht man die Piste in 3D-Manier auf sich zukommen, sollte Baumberührungen tunlichst meiden und natürlich schnell ins Ziel brettern. Beim Slalom bekommt man die Piste von schräg oben gezeigt. Hier muß man eine ganze Reihe von Toren korrekt passieren.

Beim Biathlon sind Schnelligkeit in der Loipe und Zielgenauigkeit beim Schießen ge-

fragt. Beim abschließenden Bobfahren müssen Sie wieder möglichst schnell ins Ziel kommen, sollten aber aufpassen, daß der Bob nicht aus einer Kurve geschleudert wird. Nach Absolvierung aller fünf Disziplinen wird der Endstand bekanntgegeben... und dann hechten alle schnell an den Fernseher, um die nächste Übertragung aus Calgary nicht zu verpassen. (hl)



Na ja...

Selbst wenn man gnädig darüber hinwegsieht, daß die Programmierer ordentlich bei Winter Games abgekupfert haben, fühlt man sich bei Winter Olympiad 88 böse aufs Glatteis geführt. Die Disziplinen bieten nichts Neues

und sind zudem technisch nicht gerade optimal programmiert. Auf dem Atari ST ist das Spiel in dieser Hinsicht noch ganz gut gelungen; beim Slalom bekommt man zum Beispiel ein sehr ansehnliches Scrolling zu sehen. Die C64-Version bietet über viele Strecken katastrophale Grafik und sieht im Vergleich zum Oldie Winter Games arm aus. Auch spielerisch hatte ich mir von Winter Olympiad etwas mehr erwartet. Die indiskutable C64-Version versenkt man am besten in einer tiefen Gletscherspalte



Na ja.

Die Krönung der Sportspiele ist das sicher nicht. Generell habe ich nichts dagegen, wenn sich Programmierer Anregungen oder Ideen von anderen Spielen

holen, solange etwas Eigenständiges herauskommt. Aber hier wurde fast alles schlecht und schlampig bei Winter Games abgeschaut.

Hoffen wir, daß die Winter-Olympiade 88 nicht so öde wird wie das Spiel. Wenn man alle Disziplinen hinter sich gebracht hat, muß man beim C64 den Computer ausschalten und das ganze Programm neu laden, um weiterzuspielen - aber ohne mich

Grafik	6									
Sound	3									
Power-Wertung	4									

Die kühlen Wertungen für die Atari ST-Version...

Grafik	3.5									
Sound	6									
Power-Wertung	3									

...und beim C64 nähern sich die Wertungen bereits der 0-Grad-Grenze

DIE HEISSESTEN SPIELE

für C64/C128, Atari ST und Amiga

C64/C128

Spielhallenerfolge nun auf dem C64

Bomb-Runner: Das beliebte Video-Spiel gibt es jetzt auch für den C64/C128 mit bestechender Grafik. Steuern Sie Bomb-Joy durch eine Vielzahl von Gefahren. **Ondar:** Mit einem Gorilla in einem Labyrinth eingeschlossen und mit der Zeit abgerechnet. Versuchen Sie, das Labyrinth zu durchqueren.

Ping-Pong: Ein klassisches Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Bestell-Nr.: 20801 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Reversi in bestechender Grafik für den C64

Ding-Dong:

Autostart-generator (ASG): Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Super-Turbo-Tape:

RAM-Disk: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu speichern.

Asteroidenkampf: Ein Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Graphic-Diab: Ein Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Hilfe 16 Bit: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Entscheidungs-

Bestell-Nr.: 20801 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Asteroids- und Trailblazer-Adaption für den Commodore 64 und 128

Asteroids 64:

Das beliebte Asteroids-Spiel gibt es jetzt auch für den C64, das viele Stunden und Blasen an den Bildschirmen. Kampfen Sie sich durch einen nicht enden wollenden Asteroidengürtel. **Print-Using:** (6/87) Ein sehr wirkungsvoller Befehl zur formatierten Zahlenausgabe. Wer häufig mit Tabellen arbeitet, kann auf diesen nicht verzichten. **CHR-GEN:** (6/87) Ein weiteres, sehr

Bestell-Nr.: 20801 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Race:

Ein Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Playfield: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Cover Print: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Bestell-Nr.: 20706 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Unsterblichkeit in professionellen Spielen

POKE-Finder:

Pull-down-Menü: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Fußball

HICO: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Disk-Retter: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Largeprint: (6/87) Ein sehr kurzes Programm, um Ihre Textausgabe auf dem Drucker auszugeben. **Weltendämmung:** (4/87) Bei diesem Programm handelt es sich um ein Fantasy-Actionspiel. Auf 3200 Metern strafen zwei Spieler

Ultraload:

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

ATARI XL/XE

Heiße Spiele für den Atari XL/XE

U91 - Das Boot:

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Quadromania XL:

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Space-Ball:

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Harvey:

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Keyboard 2000:

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Diskette für den Atari XL/XE

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Atari ST

Vom Super-Spiel bis zu nützlichen Utilities für den Atari ST

Wabadoo: (6/87) Erleben Sie das galaktische Inferno im Atari ST. **Adon-Spiel** müssen Sie Ihre

Zeitlupe: (5/87) Ist Ihnen Ihr ST zu schnell? Mit diesem Assembler-Hilfsprogramm bremsen Sie ihn in zehn Stufen.

Freezer: (5/87) Per Tastendruck können Sie fast jeden Prozess des Atari ST stoppen.

Fractals: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Autostart: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Quadromania: Ein Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Deep Thought: Ein Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Weltendämmung: (4/87) Bei diesem Programm handelt es sich um ein Fantasy-Actionspiel. Auf 3200 Metern strafen zwei Spieler

Bestell-Nr.: 20708 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Amiga

Aktuelle Superspiele für den Amiga

Heiden sind gefragt:

Ein Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Der Kampf im Amiga: Eine neue Art von Spiel. Schreiben Programme, die mit anderen im Speicher des Amiga

Die Reise zum Apfelsaal: Ein Spiel, das Sie mit einem Computer spielen können.

Ein lernendes Programm: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Bestell-Nr.: 20708 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

Kettenreaktion: Strategie und Taktik sind Trumpf

Chain Reaction:

Raytracing: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Termin: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

EHB-Demo: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Copper: Auch von Basic aus kann der Copper für erstaunliche Effekte eingesetzt werden. Die Verwendung der richtigen Bibliotheken können Sie dabei erleichtern.

Cursor Cycles: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

MyCU: Eine unentbehrliche Hilfe für alle, die mit dem Amiga arbeiten.

MEH: Ein Programm, das Ihnen hilft, Ihre Spiele zu starten.

Bestell-Nr.: 20708 **DM 29,90*** sfr 24,90*/65 299,-*

* Unverbindliche Preisempfehlung



Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Für Ihre Bestellung und Überweisung verwenden Sie bitte die eingetragene Zeile, die die Überweisungssysteme der Post oder der Banken bzw. Banken und deren Verrechnungsscheine. Sie erreichen uns dadurch die schnellste und wir berechnen Ihnen dafür keine Versandkosten.

H.G. DRESSER, SOFT- und HARDWARE

Wir bekommen laufend die aktuellsten Produkte für folgende Computer:
SPECTRUM OL ATARI 600/800/130-ST AMIGA IBM
Nutzen Sie unseren Telefon- und Auftragservice zu den angegebenen Zeiten
Kontakt: 0226 25 48 43 (Mo-Fr 10-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr, So 14-18 Uhr)

SPECTRUM	DM	Dr. Fruh	29,90
Paragade	24,90	Vador	29,90
Quadrant	29,90	Skyfighter	44,90
Indiana Jones	27,90	Aiken Strike	44,90
Tiger	24,90		
Spy Versus Spy 3	27,90		
Supersniper	27,90		
Jack the Hepper 2	21,90		
Impulsor	24,90		
Games Set	39,90		

AMIGA	57,90	Dr. Fruh	29,90
Bad Cat	54,90	Vador	29,90
Amegas	54,90	Skyfighter	44,90
Thunder Boy	54,90	Aiken Strike	44,90
Drum Studio	79,90		
Firepower	74,90		
Plutos	44,90		
Impact	44,90		
Gnome Ranger	44,90		
New Art Monitor	79,90		
Backlash	54,90		
Final Trip	29,90		

Dresser Soft- u. Hardware, Im Rosengäß 6, D-5300 Bonn 1, Tel. 0226/25 48 43
Mo. bis Fr. von 10:00 Uhr - 18:00 Uhr, Sa. von 10:00 Uhr - 14:00 Uhr, So. 14:00 Uhr - 18:00 Uhr oder Auftragsanfrage rund um die Uhr

HARDWARE	DM	Dr. Fruh	29,90
OL (8. Viers.)	299,00	Vador	29,90
512 KB Upgrade OL	129,00	Skyfighter	44,90
TRIUMPH Card OL	62,90	Aiken Strike	44,90
Cartridge-Box 20er	19,90		
Ceremonics VLT OL	99,90		
AMX-MOUSE Spectrum	169,00		
IBM-Joystick	69,90		
Cartridge-Box	29,90		
OL-Poppy komp.	69,90		
OL-Poppy-Controller	29,90		
OL-Poppy 720 KB einz.	39,90		
Monitor 8" x 12"	249,00		
Printer-Buffer 64 KB	29,00		
IBM-kompatible	a. A.		

Dr. Fruh, Im Rosengäß 6, D-5300 Bonn 1, Tel. 0226/25 48 43
Mo. bis Fr. von 10:00 Uhr - 18:00 Uhr, Sa. von 10:00 Uhr - 14:00 Uhr, So. 14:00 Uhr - 18:00 Uhr oder Auftragsanfrage rund um die Uhr



THOMAS MÜLLER Postfach 2526 · 7600 Offenburg
COMPUTER — SERVICE ☎ 07181/76921 Btx 078025651

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA	ST	AMIGA	ST	AMIGA	ST
Advent in Morgenland	75,-	75,-	75,-	Advent in Morgenland	75,-
Bar's Tale I & II	49,-	49,-	49,-	Bar's Tale I & II	49,-
Bad Cat	49,-	49,-	49,-	Bad Cat	49,-
Bray's Bay	49,-	49,-	49,-	Bray's Bay	49,-
Bushy	49,-	49,-	49,-	Bushy	49,-
Snake Snake	49,-	49,-	49,-	Snake Snake	49,-
Snake Chase	49,-	49,-	49,-	Snake Chase	49,-
Barstall	54,90	54,90	54,90	Barstall	54,90
Clover & Smart	75,-	75,-	75,-	Clover & Smart	75,-
Conqueror 2000	49,-	49,-	49,-	Conqueror 2000	49,-
Conqueror of the Crown	49,-	49,-	49,-	Conqueror of the Crown	49,-
Conqueror II	49,-	49,-	49,-	Conqueror II	49,-
Fire Power	49,-	49,-	49,-	Fire Power	49,-
Garnet & II	49,-	49,-	49,-	Garnet & II	49,-
Guarded II	49,-	49,-	49,-	Guarded II	49,-
Gutart Racing	27,-	27,-	27,-	Gutart Racing	27,-
International Kart	59,-	59,-	59,-	International Kart	59,-

Welche Anwendersoftware ist Ihnen Neuesten auf Anfrage lieferbar?
Computer Softwarevertrieb
Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 021/674493

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Brandenburger Disk	CASS	DISK	CASS	DISK
Arbore Ranger	29,90	29,90	Arbore Ranger	29,90
Arbore in Morgenland	29,90	29,90	Arbore in Morgenland	29,90
Bad Cat	29,90	29,90	Bad Cat	29,90
Bar's Tale I	29,90	29,90	Bar's Tale I	29,90
Barstall	29,90	29,90	Barstall	29,90
Bearmark II	29,90	29,90	Bearmark II	29,90
Blueberry	29,90	29,90	Blueberry	29,90
Chuck Yeager's APT	29,90	29,90	Chuck Yeager's APT	29,90
Combat School	29,90	29,90	Combat School	29,90
Comet Chess	29,90	29,90	Comet Chess	29,90
Criller	29,90	29,90	Criller	29,90
Elite Collection	29,90	29,90	Elite Collection	29,90
Euchon	29,90	29,90	Euchon	29,90
Fields of Fire	29,90	29,90	Fields of Fire	29,90
Plunty	29,90	29,90	Plunty	29,90

IBM und Kompatibel	6800	6800
2018 Bauer Street	69,90	69,90
Advent in Morgenland	69,90	69,90
Bar's Tale I	69,90	69,90
Barstall	69,90	69,90
Bearmark II	69,90	69,90
Blueberry	69,90	69,90
Chuck Yeager's APT	69,90	69,90
Combat School	69,90	69,90
Comet Chess	69,90	69,90
Criller	69,90	69,90
Elite Collection	69,90	69,90
Euchon	69,90	69,90
Fields of Fire	69,90	69,90
Plunty	69,90	69,90

King's Quest I, II, III
3-D Grafik-Adventures
in Anti-Business-Superspace
Alle 3 Programme DM **99,90**
Für Amiga, Atari ST, IBM PC
Public-Domain Software
Verfügen über 1300 Disks mit mehr als 5000 IBM-PC-Programmen die wir als DM 5,- weitergeben. Kurzbeschreibungen und Directories sind auf 5 drehbaren Disketten die Sie gegen DM 10,- bei uns anfordern können.

Schneider	CASS	DISK	CASS	DISK
Arbore Ranger	29,90	29,90	Arbore Ranger	29,90
Arbore in Morgenland	29,90	29,90	Arbore in Morgenland	29,90
Bad Cat	29,90	29,90	Bad Cat	29,90
Bar's Tale I	29,90	29,90	Bar's Tale I	29,90
Barstall	29,90	29,90	Barstall	29,90
Bearmark II	29,90	29,90	Bearmark II	29,90
Blueberry	29,90	29,90	Blueberry	29,90
Chuck Yeager's APT	29,90	29,90	Chuck Yeager's APT	29,90
Combat School	29,90	29,90	Combat School	29,90
Comet Chess	29,90	29,90	Comet Chess	29,90
Criller	29,90	29,90	Criller	29,90
Elite Collection	29,90	29,90	Elite Collection	29,90
Euchon	29,90	29,90	Euchon	29,90
Fields of Fire	29,90	29,90	Fields of Fire	29,90
Plunty	29,90	29,90	Plunty	29,90

SOFORT-BESTELLUNG
PER TELEFON:
09 11/28 82 86

Spectrum	29,90	29,90
Arbore Ranger	29,90	29,90
Arbore in Morgenland	29,90	29,90
Bad Cat	29,90	29,90
Bar's Tale I	29,90	29,90
Barstall	29,90	29,90
Bearmark II	29,90	29,90
Blueberry	29,90	29,90
Chuck Yeager's APT	29,90	29,90
Combat School	29,90	29,90
Comet Chess	29,90	29,90
Criller	29,90	29,90
Elite Collection	29,90	29,90
Euchon	29,90	29,90
Fields of Fire	29,90	29,90
Plunty	29,90	29,90

Amiga	6800	6800
2018 Bauer Street	69,90	69,90
Advent in Morgenland	69,90	69,90
Bar's Tale I	69,90	69,90
Barstall	69,90	69,90
Bearmark II	69,90	69,90
Blueberry	69,90	69,90
Chuck Yeager's APT	69,90	69,90
Combat School	69,90	69,90
Comet Chess	69,90	69,90
Criller	69,90	69,90
Elite Collection	69,90	69,90
Euchon	69,90	69,90
Fields of Fire	69,90	69,90
Plunty	69,90	69,90

ATARI ST	6800	6800
2018 Bauer Street	69,90	69,90
Advent in Morgenland	69,90	69,90
Bar's Tale I	69,90	69,90
Barstall	69,90	69,90
Bearmark II	69,90	69,90
Blueberry	69,90	69,90
Chuck Yeager's APT	69,90	69,90
Combat School	69,90	69,90
Comet Chess	69,90	69,90
Criller	69,90	69,90
Elite Collection	69,90	69,90
Euchon	69,90	69,90
Fields of Fire	69,90	69,90
Plunty	69,90	69,90

IBM-PC/XT are trademarks of International Business Machines Corp. MSDOS and GW Basic are the trademarks of Microsoft Corp.
Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten. Der Vorverkauf mit Schick DM 2,50,- bei Versand der Nachnahme DM 5,00,- in Rechnung.

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG
☐ Hiermit bestelle ich für den Computer
nächstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,00)
☐ Ich lehne gern die 5 Directory Disks der Public-Domain-Software für DM 10,-
☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtverzeichnis über Software für meinen Computer
Bitte Anschrift nicht vergessen
Unterschrift
1 2 3
T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

POWER TIPS



Nach einem Monat Pause gibt's wieder neue Tricks bei den Power-Tips.

Es freut mich sehr, daß ihr Euch so intensiv an den PowerTIPS beteiligt. Bis jetzt sind schon jede Menge Tips eingetroffen und mein Postkasten quillt langsam

über. Nur weiter so! Diesmal sind zwar weniger Karten dabei, dafür aber um so mehr Tips. Es sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein.

Wie schon angekündigt,

kommt hier der zweite Teil der Tips zu »Alternate Reality - The Dungeon«. Alle Freaks können jetzt den unteren Teil erschaffen, ohne sich zu verirren. Außerdem geht's auch diesmal

mit den Bard's Tale-Tips frisch aus den Dungeons weiter. Langsam wird es etwas haariger und die Monster sind auch nicht mehr so nett wie früher...

Frisch aus der Redaktion haben wir nach vielen Stunden heftigem Test-Geballer unsere Erfahrungen mit dem Action-Spiel »Gryzor« zusammengestellt. Einen ausführlichen Test des Spiels findet ihr übrigens in dieser Ausgabe. Viel Spaß mit den Power Tips.

Bis nächsten Monat
Euer

U. K. Abel

Vermeer

Axel Gronen aus Bielefeld spielt gerne Vermeer auf seinem Atari ST. Hier seine Erfahrungen:

Zu Beginn sollte man erst einmal für eine solide finanzielle Grundlage sorgen. Deshalb fährt man sofort nach New York und von dort aus weiter nach Richmond oder St. Louis. Dort pflanzt man Tabak an. Vom Startkapital kann man ungefähr 40 ha. anpflanzen. Dann so lange zwischen Richmond, St. Louis und New York reisen, bis man in den beiden Plantagen das Land an den Flüssen bepflanzt hat. Wenn das geschehen ist, lohnt es sich, auf das Tabak-Termingeschäft zu warten. Immer nur soviel Tabak nach New York transportieren, um dort die Löhne und Reisekosten bezahlen zu können. Mit dem Kapital aus den Termingeschäften kann man dann in Ruhe weitere Plantagen eröffnen.

Noch einige allgemeine Tips:
- Wegen der höheren Ausbeute sollte man nur an Flüssen pflanzen. Es ist wichtig, nur Güter anzubauen, die in einem Land gedeihen.
- Pro Hektar Land braucht man zirka fünf Arbeiter.

- Beim Reisen darauf achten, daß man immer mindestens 14 Tage nicht mehr dort war, ehe man wieder hinreist. Im Zweifelsfall warten.
- Termingeschäfte dann eingehen, wenn der Preis von Tabak über 800 (bei Tee 1000) liegt.

- Kurz vor einer Währungsreform sollte man das ganze Geld in Termingeschäfte investieren. Man kauft die nötigen Waren in einem Plantagenland, das nahe am Bestimmungsort liegt. Man verschickt die Waren erst kurz vorher. So entgeht man der Gefahr von Diebstählen und Bränden. Bei einer Währungsreform werden zwar alle Vermögenswerte (auch die Schulden!) auf ein Fünftel entwertet, die Menge der Waren bleibt

aber immer gleich, so daß man auf diese Weise sein Vermögen rettet und obendrein noch gut verdient.

- Nach Währungsreformen sollte man alles verfügbare Kapital in Aktien investieren, da sie danach immer steigen.

- Bilder sollte man erst dann kaufen, wenn man sehr viel Geld hat oder kurz vor einer Währungsreform steht.

Wizball

Wizball ist nicht nur ein furioses Ballerspiel, sondern birgt auch verschiedene Taktiken. Man muß sich genau überlegen, welches Extra man anwählt, um seine Welt wieder einzufärben. Andreas Banz hat sich mit den Extrawaffen beschäftigt.

- Zuerst immer die Icons »Thrust« und »Anti-Grav« auswählen, damit die Steuerung keine Schwierigkeiten mehr bereitet. Erst dann kann man sich mit den schmucken Extras austatten.

- Empfehlenswert ist es, so schnell wie möglich die »Catalite« zu holen, die die Tropfen auffängt. Man sollte im Laufe des Spiels daran denken, daß sie neun Leben hat und schnell wieder zu ersetzen ist. Sie kann hervorragend angreifen, während Wizball sich besser im Hintergrund hält. Wenn man sich schnell das Cat Spray holen kann, ist die Katze noch zusätzlich gut geschützt.

- Um in der Bonusrunde kräftig abzusahnen, einfach die Katze um den Wizard kreisen lassen und dabei möglichst viel schießen. Hier winkt ein Bonus: Wenn man die Runde unbeschadet schafft, bekommt man zwei Leben geschenkt.

- So viele Perlen wie möglich in der Bonusrunde aufsaugen und oft das Schild anwenden.

- Es ist gut, eine Farbe nach der anderen aufzusammeln und nicht

alle wild durcheinander. Man behält die Übersicht und bekommt nach einem Level 7000 Punkte.

- Den schwarzen Farbtopfen besser nicht aufsaugen, sonst wird alles dunkel.

- Die Steine in der Bonusrunde sind unzerstörbar. Deshalb Vorsicht und ausweichen.

- Smartbombs nur in der Not zünden.



Gryzor

Hier die Tips der Redaktion zu »Gryzor« auf dem Schneider CPC: Einen High-Score kann man sich schnell erschlummeln. Man bleibt im ersten Bild einfach stehen und stellt seinen Joystick auf Dauerfeuer. Jetzt hat man zwar Zeit für eine gemütliche Tasse Kaffee, aber besonders ehrlich ist das nicht. Deshalb lieber zu den Tips:

- Alle Angriffswellen lassen sich auswendig lernen. Wenn man ein paarmal gespielt hat, hat man mit den Formationen keine Probleme mehr.

- Bei Kanonen ducken und warten, bis sie nicht schießen.

- Die Extras muß man bedacht auswählen. Wer lange spielen will, sollte sich den Flammenwerfer zulegen. Er befindet sich im dritten Bild und muß zuerst abgeschossen werden. Er feuert zwar nicht schnell, hat aber einen entschei-

denden Vorteil: Er ist ideal für alle Einrichtungen, für die man sonst mehrere Schüsse braucht.

- Wenn man den Flammenwerfer verliert, hat man zwei weitere Möglichkeiten: den Dreierschuß fürs Freie oder das MG für den Tunnel.

- In den Tunneln muß man sich bücken, um unverwundbar zu werden. Auch hier ist der Flammenwerfer von Vorteil.

- Im ersten Tunnel zuerst das »Auge« in der Mitte treffen. Im zweiten Bild geht's mit dem rechten. Im dritten Abschnitt muß man sich bücken, um die Abdeckung aufzuschießen. Praktischerweise ist man gleichzeitig unverwundbar. Den vierten und letzten Abschnitt behandelt man wie den ersten.

- Wenn man in der »Höhle des Löwen« steht, schießt man zuerst die vier blinkenden Abdeckungen auf. Danach konzentriert man sich auf eine der beiden Kanonen. Wenn man eine lahmgelegt hat, wird es kritisch; dann kommt nämlich ein Sprite, das am oberen Rand hin- und heraus und Feuerbälle abfeuert. Man kann ihnen durch Springen ausweichen, aber eine narrenschere Methode haben wir noch nicht gefunden. Wenn man den Kumpel am oberen Schirmrand erledigt hat, nimmt man sich die letzte Kanone vor.

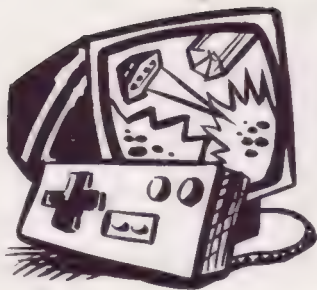
- Danach geht's in den zweiten

Teil, der seinen eigenen Tücken hat. Ist schon jemand weitergekommen?

Die vielen tollen Sega-Mini-Tips in dieser Ausgabe von Power Play verdanken wir alle einem Schweizer Leser, Bernhard Zarnegin aus Basel hat den Modulen die letzten Geheimnisse entlockt.

Enduro Racer (Sega)

Mit Hilfe des folgenden Tips können Sie bei »Enduro Racer« für das Sega-Videospiel jede der zehn Strecken anwählen und somit gezielt für einen Wettkampf trainieren. Wenn das Titelbild erscheint, muß das Joypad nacheinander in folgende Richtungen gedrückt werden: oben, unten, links, rechts. Anschließend wird rechts eine kleine Zahl sichtbar. Nun dürfen Sie per Joypad (oben/unten) die gewünschte Strecke anwählen (1 bis 10).



dem Sie einige Spieldetails zu Ihrem Vorteil korrigieren können. Wenn Sie jetzt noch das Joypad einmal nach oben, anschließend achtmal nach unten und zu guter Letzt Knopf 1 drücken, darf sogar die Startrunde angewählt werden.

Überraschung: 7-4-3-7-4-8-1. Ein geheimes Auswahlenü erscheint und erleichtert – oder erschwert – das Spielen. Sie können die Schwierigkeit, die Art der Steuerung und eine andere Spielfigur (einen Jet) anwählen.

zwanzig Sekunden gedrückt halten. Es wird wiederum ein Menü erscheinen, mit dessen Hilfe man sich das Videospiel-Leben entscheidend verlängern kann. Per Joypad werden die Extras aktiviert (Stellung: ON).

Punkt 1: Zehn Leben
Punkt 2: Extrawaffen für immer
Punkt 3: kein Energieverlust mehr
Punkt 4: verlangsamt die Rotation bei der Waffenauswahl

Diese Tricks klappen auch im Zwei-Spieler-Modus.

Fantasy Zone (Sega)

Für Fantasy Zone können wir zwar weder ein geheimes Menü oder einen »Continue-Modus« bieten, dafür einige Tips, die durchaus für einen neuen High-Score gut sind:

– Wenn Sie alle vier Zusatztriebwerke (Big Wings, Turbo Engine, Jet Engine und Rocket Engine) kaufen, kann man eine Extrawaffe so lang benutzen, bis man ein Leben verliert.

– Während auf dem Bildschirm die Fantasy-Zone-Geschichte zu lesen ist (im Laufe des Demos), müssen Sie das Joypad über 50mal nach oben oder unten drücken. Zur Belohnung kostet ein Extraleben im ersten Laden nur \$1000 (anstatt \$2500) (mg)

Teddy Boy (Sega)

Wenn Ihnen »Teddy Boy« zu schwierig sein sollte, dann probieren Sie doch folgendes: Wenn das Titelbild zu sehen ist, muß man das Joypad nach oben, unten, links und rechts drücken. Als Belohnung winkt ein Auswahlménü, in

Space Harrier (Sega)

Space Harrier sorgt immer wieder für neue Überraschungen. Nicht genug mit dem erweiterten »Continue-Modus« (siehe Power Play, Ausgabe 1). Wenn Sie im Musik-Ménü (siehe Anleitung) nacheinander folgende Titel anwählen, erleben Sie eine weitere

Transbot (Sega)

All den Raumschiff-Kommandanten, die bei »Transbot« grundsätzlich zu früh das Zeitliche segnen, ist nun geholfen. Kurz nach dem Einschalten der Konsole, wenn das »Sega Master System« Logo zu sehen ist, müssen Sie Knopf 2 von Joypad 1 zehn bis

Alex Kidd in Miracle Land (Sega)

Alex Kidd ist ein ziemlich komplexes Spiel. Lothar Giesen aus Aachen hat uns seine Karten eingeschickt, um das Spiel etwas zu vereinfachen.

– In Raum 17: zweimal schnell auf das Fischsymbol schlagen und dann schnell nach rechts zur Leiter laufen.

– In dem Raum mit dem großen T

findet man den Telepathie-Ball – In Raum 23 Kapsel B einsetzen – Im Wasser kann man schneller schwimmen, wenn man den Knopf 1 des Joypads drückt.

– Im fünften Level gibt es einen Telepathie-Ball. Es ist nicht einfach, an ihn ranzukommen, weil man immer in die Lava stürzt. Aber keine Panik! Wenn man sich das

Bild genau ansieht, erkennt man im oberen rechten Drittel eine Kiste, auf die ein Totenschädel gemalt ist. Sobald sie zerstört ist, kann man in den Gang und sich den Ball nehmen. Danach geht man vorsichtig nach rechts weiter, worauf sich ein Ausgang öffnet.

– Wenn man keinen Telepathie-Ball hat, kann man die Anfänger im

Spiel folgendermaßen besiegen:

1. Stein, dann Schere.
2. Schere, dann Papier.
3. Stein, dann Schere.
4. Zweimal Papier.
5. Zweimal Stein.
6. Stein, dann Schere.
7. Zweimal Papier.

Hier sind die Karten zum ersten und zum dritten Schloß.

1. Schloß

Wenn man den Bruder befreit hat, geht man wieder nach Bild 7

Bruder befreien – auf alle 3 Zeichen schlagen

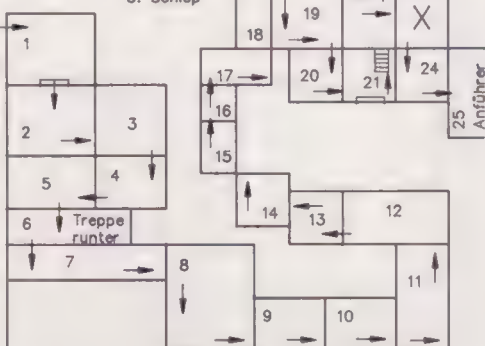


im 2. Schloß muß man den Hirota Stein nehmen

Im Raum 21 Flugstab nehmen und bis zur Leiter fliegen

mittleren Gang benutzen

3. Schloß



Alternate Reality - The Dungeon (Teil II)

Weiter geht's! Die Karten zum zweiten, dritten und vierten Level stammen diesmal von Stefan Nagel aus Fulda. Seine Tips gelten für die C64-Version, obwohl es zu anderen Versionen wohl kaum gravierende Unterschiede geben dürfte.

- Während des Spiels muß man natürlich immer essen, trinken und schlafen. Beten und Opfern sollte man nicht vernachlässigen, denn der göttliche Bonus ist nicht zu verachten.

- Entseuchen kann man sich auf Level 2.

- Flame Demons garantieren auf höheren Leveln schnelleres Weiterkommen.

- Wer Hauptmitglied in der besten Gilde ist, hat gute Chancen gegen böse Magie.

- Zuerst zum Orakel im Südosten gehen, dort erfährt man alles wissenswerte über sein Spielziel.

- Eine sinnvolle Waffe besorgen. Damit geht man in Level 3 und bekämpft alle Gegner.

- Mitglied der Guild of Law werden.

- Unbedingt den Zauberspruch lernen, mit dem man Gut von Böse unterscheiden lernt.

- Von einem Dieb den silver key erkämpfen.

- Den Gefangenen befreien.

- Acrinimil besuchen und den Schlüssel nicht vergessen.

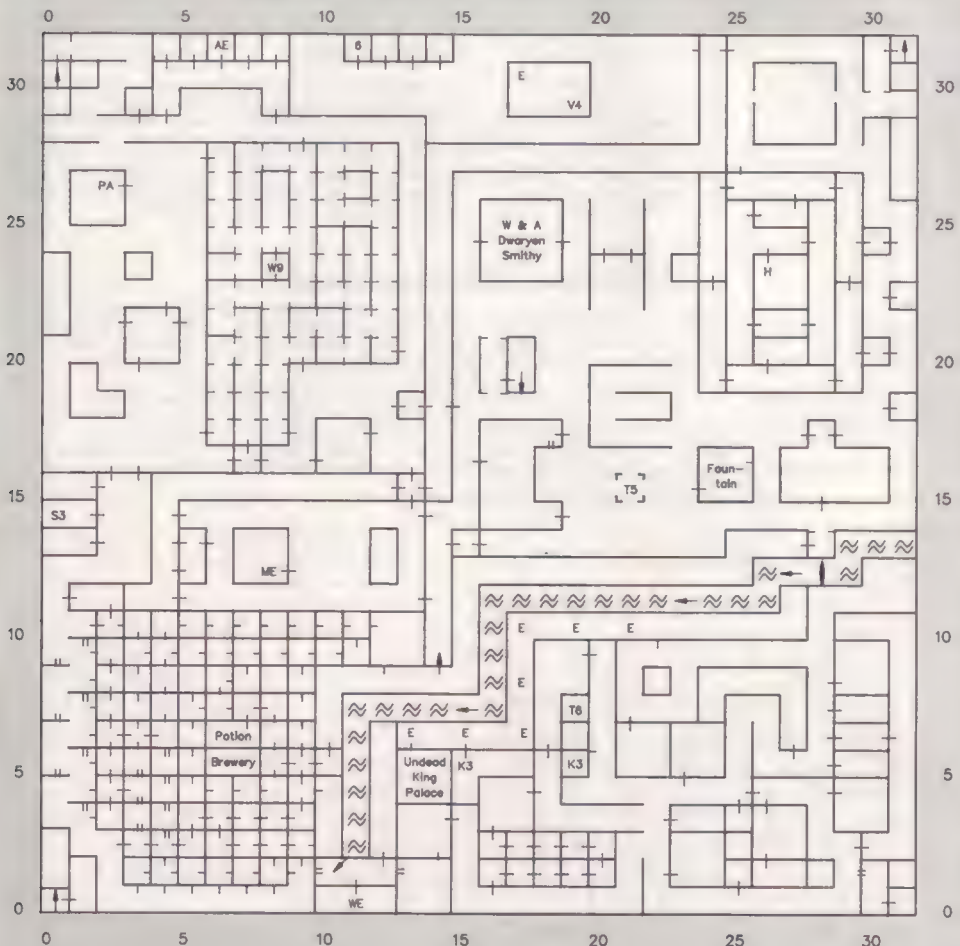


- Durch das Tomb von Acrinimil führt der Weg geradeaus, links, links, geradeaus, links.

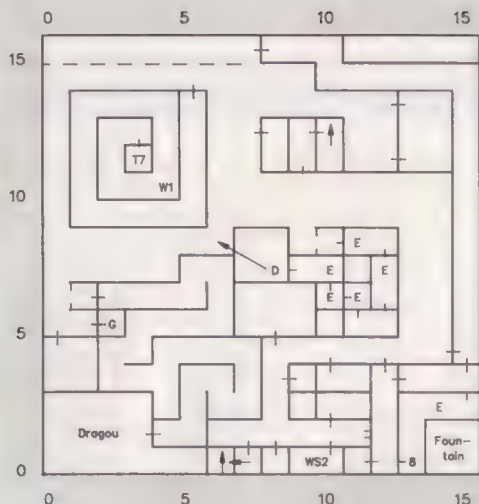
- Bei dem Horse kann man etwas eintauschen, was man bis zum En-

de des Spiels gebrauchen kann.

- Um den Undead King zu besuchen, muß man dem Fährmann um Mitternacht zwei Goldstücke zustecken.



Level 2 von Alternate Reality - The Dungeon



Level 3



Level 4

- Die Fragen der Great Gargolye beantworten.
- Dem Basilisk zeigt man die «blö-
be Faust».

- Gargolye muß man seinen Na-
men nennen.
- Durch die Death's Door kommt
man zum Ziel, wenn man den
Schlüssel und Mut besitzt.

Stiffip & Co.

Jürgen Ilbertz spielt gerne Stiffip und hat einige Denkanstöße für das Spiel. Sie sind ein wenig verschlüsselt, um nicht gleich die Lösung zu verraten.
- Waffen bringen kein Glück und Schnaps nur eine «Fahne».
- Das große Waldsterben sollte nicht unterstützt werden.
- Faden am Seil erspart Quälerei.
- Basteln mit Schilf macht nicht nur Spaß.
- Seiffallen sollten einfach «weg-fallen».
- Gepliegte Fingernägel sind oft hilfreich.
- Der Barkeeper wünscht sich ein Radio (und das nicht erst zu Weihnachten).
- Haarspange auf Kontaktsuche!
- Klettern oder springen, das ist hier die Frage...
- Kristalle sind manchmal energie-geladen.
- Feigheit wird oft bestraft.
- Kleine Tierstunde: Bienen has-sen Feuer, Schlangen sind musi-kalisch und Salz vertreibt Blutegel.
- Affen freuen sich, wenn sie Honig (im Glas) bekommen.
- Der «Lange» holt den Teppich.
- Höre auf dein Gewissen.
- Spinnen haben schon so man-chen vertrieben.
- Äxte dienen auch als Türöffner.
- Auch kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.
- Im Treibsand erst einmal tief Luft holen.

- Warum nicht durch's Fernglas sehen?
- Nicht zu großzügig mit den Mün-zen umgehen.
- Warum nicht mal zur Banane greifen?
- Frauen sind oft gute Kämpfer.
- Unbedingt Orgel spielen lernen.
- Gegner sind oft kräftig, aber langsam.

Trantor

Wer würde nicht gerne mal Tran-tor in 5 Minuten schaffen? Damit das klappt, hat Thorsten Puczkat aus Auriich die Paßwörter rausge-knobelt.

1. ETOPSNMK - Kempston
 2. KOSTJYCI - Joystick
 3. MCRPUEST - Spectrum
 4. EFWSORTA - Software
 5. BEADORYK - Keyboard
 6. PMTCOURE - Computer
 7. STATSECE - Cassette
 8. CAIRLINS - Sinclair
 9. CARHIPSG - Graphics
 10. REDRAWHA - Hardware
 11. LAMENTIR - Terminal
- Damit es auch richtig einfach wird, hier POKE's für den C64. Die Spritkollision wird ausgeschaltet und man kann unbeschadet durch alle Gänge laufen. Also, nicht lan-ge fackeln! So gibt man die Pöke's ein:
Reset
POKE 16076, 169
POKE 16077, 0
POKE 16078, 234
SYS 6454

Bubble Bobble

Noch ein Tip von Jochen Ihring. Um in den Bonus-Level zu kom-men, muß man ohne einen Saurier zu verlieren, ins 20. Level kommen. Dann erscheint eine Türe, die in den Bonus-Level führt. Das glei-che geschieht im 30., 40. Level und so weiter. Voraussetzung ist immer, daß man noch kein Leben verloren hat.

Aber es geht noch weiter:
Georg Petmezias aus Leonberg hat noch einen Trick herausgefunden, wie man einen extradricken Bonus bekommt. Das funktioniert in der 1., 4., 5., 10., 16., 23. und 28. Runde, wahrscheinlich auch in späteren. Man vernichtet alles, bis auf ein Bullie. Das letzte Bullie, falls es nicht rot ist, mit einer Seifenblase aufpusten (Ihr dürft es noch nicht kaputt machen). Wenn es sich befreit hat, wird es rot. Dann muß man es noch einmal «ein-bobbeln». Jetzt pustet man so viele Seifenblasen auf den Bildschirm, wie es nur geht. Inzwischen hat sich das Bullie wieder aus der Blase gestampelt. Jetzt packt man es ein letztes mal ein und darf es endlich zerstören.

Alle Seifenblasen, die man vorher mit heroischer Feuerkraft auf den Schirm gepustet hat, verwandeln sich jetzt in Pommes, Diamanten, Melonen etc. Diese braucht man nur noch aufzusam-meln, um sich einen extradricken Bonus zu holen.

Die Antwort zu Mermaid Madness

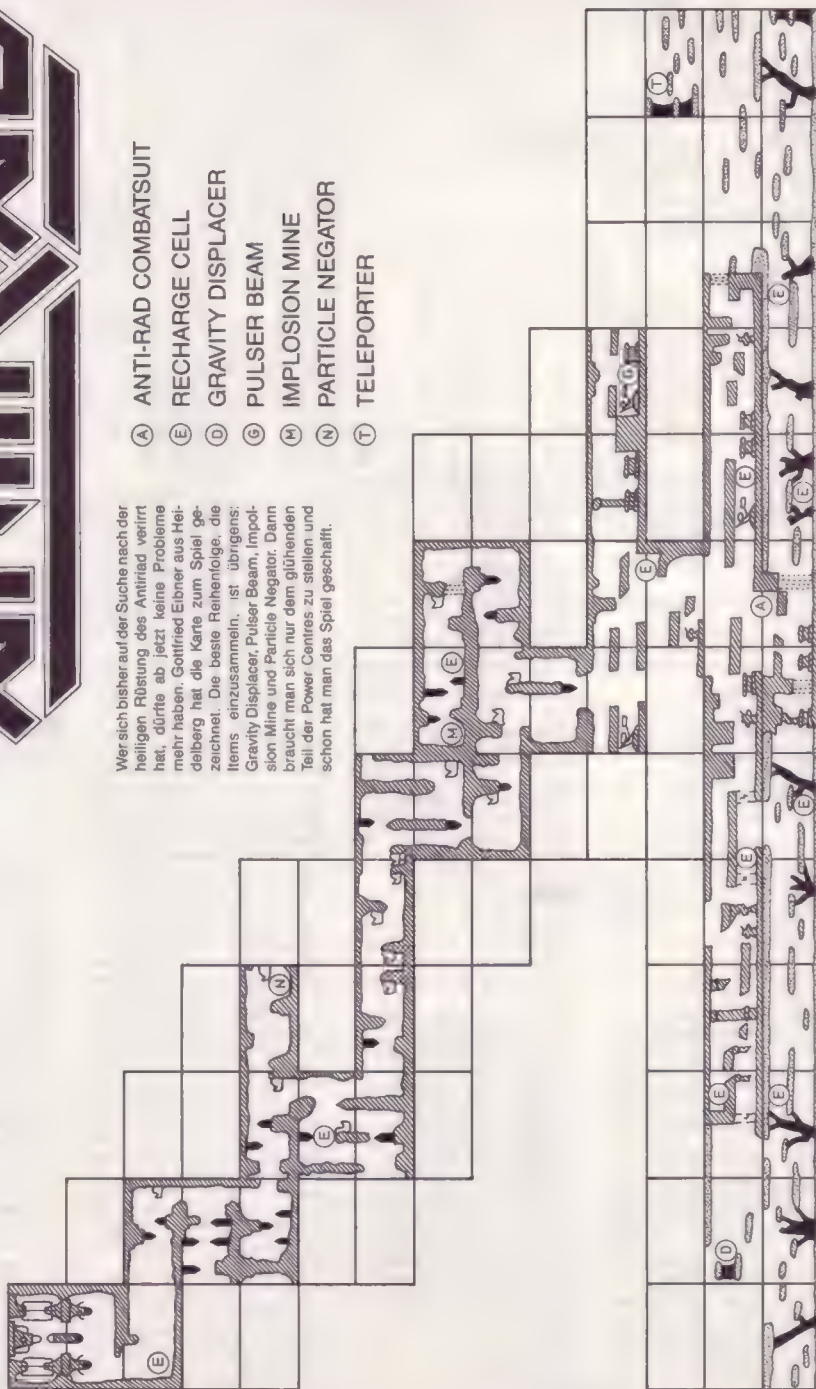
Frank Castenholz kann die Fra-gen von Kai Brunning aus Power Play 1 beantworten:

- Man nimmt die rote Dynamitstange, die in dem Raum neben dem Taucher liegt. Damit sprengt man sich den Weg in den zweiten Teil frei (dunkler Raum neben der Killer-muschel). Dort holt man sich die Laterne und erleuchtet den dunk-len Raum.
- Man schwimmt in den zweiten Teil und holt sich das Luftkissen. Damit schwimmt man zum leuch-tenden Geist, läßt das Kissen ein paar Zentimeter neben ihm los und sucht schnell das Weiße.
- Das gelbe Dynamit holen und zur Schildkröte schwimmen. Das Dynamit ablegen und darauf ach-ten, daß es nicht nach unten fällt. Dann schnell verschwinden. Nach der Explosion holt man sich das Salz.
- Das Salz muß auf die Muschel im zweiten Teil. Sie öffnet sich, die Perle darf man aber noch nicht nehmen. Zuerst holt man beide Anker und läßt sie im Raum über der Muschel fallen. Erst jetzt kann man sich die Perle holen.
- Der schwierigste Teil: Die Perle in die Killermuschel werfen und da-bei aufpassen, daß keine Energie abgezogen wird.
- Dann den Schneidbrenner frei-sprengen. Mit ihm in den Raum tauchen, in dem der Geist wart.

ANTIRAD

Wer sich bisher auf der Suche nach der heiligen Rüstung des Antirad verirrt hat, dürfte ab jetzt keine Probleme mehr haben. Gottfried Eibner aus Heidelberg hat die Karte zum Spiel gezeichnet. Die beste Reihenfolge, die Items einzusammeln, ist übrigens: Gravity Displacer, Pulsar Beam, Implosion Mine und Particle Negator. Dann braucht man sich nur dem glühenden Teil der Power Centres zu stellen und schon hat man das Spiel geschafft.

- (A) ANTI-RAD COMBATSUIT
- (E) RECHARGE CELL
- (D) GRAVITY DISPLACER
- (G) PULSER BEAM
- (M) IMPLOSION MINE
- (N) PARTICLE NEGATOR
- (T) TELEPORTER



Computer shop und Gamesworld München

Trilogic Expert-Cartridge
Freeze Machine

119,-
99,-

**VERSAND ODER IM
LADEN ERHÄLTLICH!**

Ankündigungen für Februar/März bei Anzeigenschluß

Super Hang On	Amiga
Captain Blood	Atari ST/Amiga
Obolator	Atari ST/Amiga
Space Harrier	Atari ST
ECO	Amiga
Mars Cops	Atari ST/Amiga
Hotball	Atari ST/Amiga
Wizball	Amiga
Jolly Jack the Jester	Atari ST
Impossible Mission II	Atari ST/C64
King of Chicago	Atari ST
Tiger Road	C64
Footballmanager II	Atari ST/Amiga/C64
Gunship	Atari ST/Amiga
Frightnight	Atari ST/Amiga
ST Soccer	Atari ST/Amiga
Leathernecks	Atari ST/Amiga
Ferrari Formula One	Amiga
Ultima V	C64
Rim Runner	Amiga
Strike Fleet	C64

C64-Neuheiten

	Kass./Disk.
Morpheus	29,-/39,-
R.I.S.K.	29,-/39,-
Platoon	29,-/39,-
Predator	29,-/39,-
To be on Top	29,-/39,-
Mini Putt	19,-/29,-
Train Escape	19,-/29,-
Wizard Warz	29,-/39,-
Victory Road	29,-/39,-
Nigel Mansells GP	29,-/39,-
Great Guana Sisters	29,-/39,-
Alternative World Games	29,-/39,-
Super Hang On	29,-/39,-
Salamander	29,-/39,-
Tour de Force	29,-/39,-
ATF	19,-/29,-
Demon Stalker	29,-/39,-
19 Part 1 Boot Camp	29,-/39,-
Charlie Chaplin	29,-/39,-
Rim Runner	29,-/39,-
Rolling Thunder	29,-/39,-
Gryzor	29,-/39,-
4Th & Inches	29,-/39,-

C64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger	39,-/49,-
Combat School	29,-/39,-
Buggy Boy	29,-/39,-
Internat. Karate +	29,-/39,-
Out Run	29,-/39,-
Shoot'em up Const. Kit	39,-/49,-
Superstar Icehockey	29,-/39,-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	19,-/29,-
Bards Tale II	19,-/29,-
Stealth Fighter	39,-/49,-
Gunship	39,-/49,-
Private	39,-/49,-
Subatlantic Simulator	19,-/29,-
Jinxter	19,-/29,-
Skate or Die	19,-/29,-
Bangkok Knights	29,-/39,-
Echelon	19,-/29,-
Apollo 18 Mission	19,-/29,-

C64

Test Drive	35,-/59,-
Thunder Chopper	19,-/29,-
Nebulus	25,-/35,-
Driller	39,-/49,-
Defender of the Crown	29,-/39,-
Gary Linnekers Soccer	25,-/35,-

California Games	29,-/39,-
Jagd nach roter Okt	39,-/49,-
Chamonix Challenge	29,-/39,-
Deja Vu	19,-/29,-
Flying Shark	25,-/35,-
Rampage	25,-/35,-
Hunters Moon	25,-/35,-
Rastan Saga	29,-/39,-
Bards Tale I	19,-/29,-
Legacy of the Ancients	19,-/29,-
PRM Pegasus	19,-/29,-
Last Ninja	25,-/35,-
Up Penscope	19,-/29,-
Destroyer	19,-/29,-
Games Set Match Comp.	29,-/39,-
Flying Shark	29,-/39,-
Garfield	29,-/39,-
Side Arms	29,-/39,-
Hewson Four Smash Hits	29,-/39,-
Cholo	10,-/15,-
Way of the Expl. Fist	10,-/15,-
Octapolis	29,-/39,-
Quedex	25,-/35,-
Western Games	29,-/39,-
Manic Mansion	19,-/29,-
Gauntlet II	29,-/39,-
Bravestor	29,-/39,-
Bored Zone	19,-/29,-
Masters of the Universe (the Movie)	29,-/39,-
Trax	29,-/39,-

Strategie

(SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	19,-/29,-
Realms of Darkness	19,-/29,-
Battlegroup	19,-/29,-
B-24	19,-/29,-
Halls of Montezuma	19,-/29,-
Shlich	19,-/29,-
Bismarck	29,-/39,-
Tobruk	25,-/35,-
Guadalcanal	25,-/35,-
Power Struggle	25,-/35,-
Kolonialmacht	25,-/35,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Tomic Tile	59,-
Tetris	59,-
Water Ski Champ	59,-
Gauntlet II	59,-
Tanglewood	59,-
Olds	59,-
Wizards Crown	59,-
Dungeon Master	59,-
Out Run	59,-
Bards Tale I	79,-
Defender of the Crown	59,-
Terrorpods	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Epyx on ST (4 Spiele)	59,-
Catch 23	59,-
ST Replay	199,-
Pro Sound Designer	149,-
Chamonix Challenge	59,-
Star Trek	49,-
Star Wars	59,-
Super Sprint	59,-
Blue War	59,-
Xenon	59,-
Mach 3	59,-
Flying Shark	59,-
Crazy Cars	59,-
ECO	59,-
Test Drive	69,-
Jinxter	69,-
Wizball	59,-
Roadwars (Melbourne House)	69,-
Universal Military Simulator	69,-
Carnar Command	69,-
Enduro Race	59,-

Slapfight	59,-
Buggy Boy	59,-
Charlie Chaplin	59,-

IBM

Elite	79,-
3D Helicopter	49,-
Police Quest	59,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Space Max	125,-
Gunship	89,-
Star Flight	79,-
Test Drive	69,-
Bards Tale	79,-
Jinxter	69,-
Defender of the Crown	69,-

Amiga

The Big Deal	59,-
Indoor Sports	59,-
Xenon	59,-
Crystal Hammer	59,-
Way of the Little Dragon	59,-
Crazy Cars	59,-
Moebius	69,-
Test Drive	69,-
Fire Power	69,-
Bards Tale I	79,-
Garrison	59,-
Terrorpods	59,-
Dark Castle	69,-
Backlash	49,-
Insanity Fight	69,-
Amegas	49,-
Tetris	59,-
Roadwars (Melbourne House)	69,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Western Games	59,-
Dick Special	69,-
Land of Legends	99,-
One on One Turbo	69,-
Galactic Invasion	69,-
GeeBee Air Rally	89,-
Shadowgate	72,-
King of Chicago	72,-
Grid Start	39,-
Ninja Mission	39,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Pattos Best	80,-
Platoon	45,-
Rad on St. Nazaire	60,-
Chirocco	70,-
Nightmare on Elm St	60,-
Hedgerow Hall	70,-
Central America	65,-
ADD Robin Hood Adventures	35,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD Wilderness Survival Guide	35,-
TV Wars	65,-
Legend of Heroes	30,-
Fire Power	60,-
Gammeraunders Game	30,-
Top Secret	30,-
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks	85,-

und viele andere mehr.

Bitte fordern Sie Liste mit frankiertem
Rückumschlag an

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten.
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

089/5022463

POKE-Ecke



Bard's Tale

Roland Traunmüller aus Thalheim/Wels hat einen »Archmage zum Abtippen« und »Items für jedermann« für alle AmigaBesitzer: Mit dem ersten Listing muß man sich nicht mehr fürchten, daß man kurz nach Verlassen des Adventurers Guild von acht Barbaren abgeschlachtet wird. Das Programm erzeugt einen ausgewachsenen Archmage mit allen Schmankerln auf der Character-Disk.

Das zweite Listing ist für Profis gedacht, die auf der Suche nach (überlebens-)wichtigen Gegenständen sind. Ebenfalls in Amiga-Basic eintippen, speichern und starten. Im Equipment-Shop sind dann alle Items erhältlich, die man normalerweise nicht kaufen kann (Onyx Key, Master Key, Spectre Snare und vieles andere).

Aber Achtung: Es macht unglaublich mehr Spaß, sich die Sachen zu erkämpfen und seine Party reifen zu sehen, als sich sofort auf den Archmage aus der Software-dose und alle Items zu stürzen. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte sparsam mit den Listings umgehen.

Listing 1:

```
REM Archmage zum Abtippen
REM von Roland Traunmüller
FOR I = 1 TO 96
  READ A
  S = S + A
NEXT I
PRINT S : IF S <> 2403 THEN
BEEP : PRINT "DATA ERROR" :
END
PRINT "OK"
RESTORE
OPEN "BARDS TALE CHARAK-
TER DISK:TWP:DUNGEONMA-
STER:C" FOR OUTPUT AS 1
FOR I = 1 TO 96
  READ A
  PRINT # 1, CHR$(A) : REM Se-
mikolon wichtig!
NEXT I
CLOSE
```

```
DATA 000,000,000,001, 000,000,000,001,
000,009,000,018, 000,018,000,018,
000,018,000,018
DATA 000,018,000,018, 000,018,000,018,
000,018,255,264,
001,074,001,074,
128,018,128,012, 128,010,128,009,
000,000,000,000
DATA 000,000,000,000, 000,000,009,196,
000,095,086,184, 000,016,000,016
DATA 000,007,000,007, 000,007,000,007,
000,000,000,000, 000,000,000,000
DATA 000,000,000,000, 000,000,000,000,
006,235,000,000
```

Listing 2:

```
REM Super Items
REM von Roland Traunmüller
KILL "BARDS TALE CHARAK-
TER DISK:items"
OPEN "DFO:items" FOR OUT-
PUT AS 1
PRINT # 1, CHR$(0) :
FOR I = 1 TO 127
  PRINT # 1, CHR$(255) : REM
Semikolon wichtig
NEXT I
```

Man tippt beide Listings in Amiga-Basic ab und startet sie mit »Run« im Pull-Down-Menü (Abspeichern nicht vergessen). Sie verändern dann die Character-Disk, also unbedingt eine Sicherheitskopie verwenden.

Mega Apocalypse

Jochen Ihring aus Altdorf hat ein paar POKEs zum Ballerspiel Mega Apocalypse (C64):

- POKE 22589, 1 - Man sieht mehr Sterne auf dem Bildschirm
- POKE 21841, 170 : POKE 21842, 72 - Der Sound verändert sich; einfach mal zuhören ..
- POKE 32417, 173 - Unendlich viele Leben Spieler 1
- POKE 32509, 173 - Unendlich viele Leben Spieler 2

Gestartet wird mit SYS 22562.

Wizball

Noch'n Tip zu Wizball. Diesmal stammt er von Reiner Ovelgönne aus Essen.

Wenn man die erste Ebene geschafft und leider alle Leben verloren hat, drückt man die Taste 1, sobald das Titelbild erscheint. Wenn man dann weiterspielt, hat man die erste Ebene schon eingefärbt und muß nicht ganz von vorne beginnen. Das funktioniert auf den nächsten Ebenen mit den entsprechenden Leveln auch (also Taste 2 für Ebene 2, Taste 3 für Ebene 3 usw.).

Solomon's Key

Für alle Fans von Solomon's Key (C64) hat Michael Schütt aus Duisburg ein paar POKEs herausgefunden.

Mit POKE 2213,164 gibt's unendlich viele Leben und mit POKE 4871 einen nie ablaufenden Bonus. Wenn das Spiel zu langsam ist, sollte es mal POKE 5083,5 versuchen. Gestartet wird mit SYS 2063.

Die Antwort zu Delta

Stefan Lock hatte Probleme mit dem 17. Level von Delta. Christian Dorau aus Bonn kann weiterhelfen.

Man muß einen der sieben Steinblöcke abschießen und kann so durch die entstandene Lücke fliegen. Nötig sind auf jeden Fall die Extras 1 (für erhöhte Wendig-

Impact

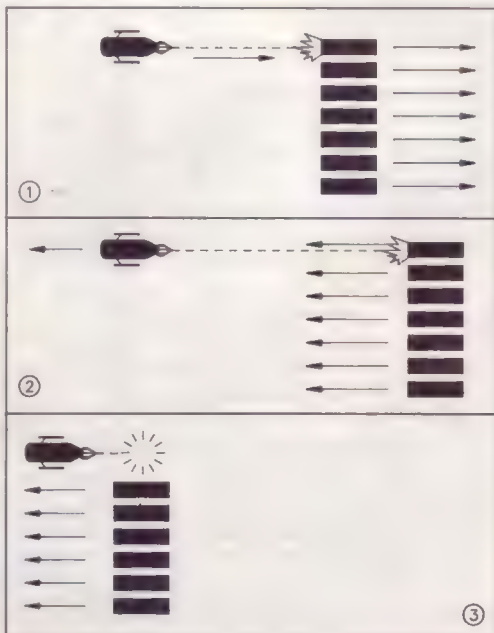
Hier sind die Paßwörter für Impact auf dem Amiga. Herausgefunden hat sie Ludger Anderka aus Oberhausen.

Level 11 - 20 : Gold
Level 21 - 30 : Fish
Level 31 - 40 : Wall
Level 41 - 50 : Plus
Level 51 - 60 : Head
Level 61 - 70 : Fork
Level 71 - 80 : Road

Star Wars (Atari ST)

Da hat der Hersteller Domark doch glatt vergessen in der Anleitung zu schreiben, wie man bei »Star Wars« die High-Scores auf Diskette speichert. Wenn Sie dann zwischen den Schwierigkeits-Stufen auswählen können, ist mitten zwischen den Todessternen das Wort »Quit« zu lesen. Wenn Sie dieses Wort anstelle eine Todessterns beschießen, kehrt das Programm zum Desktop zurück und speichert vorher die High-Score-Liste. (bs)

keit des Schiffs) und Nummer 4 (um mehrere Schüsse auf einmal abzufeuern). Außerdem braucht man eine bestimmte Taktik. Man folgt den Steinblöcken, die sich zuerst nach rechts bewegen. Dabei konzentriert man sich auf einen Steinblock. Beginnen die Blöcke sich auf das Schiff zuzubewegen, fliegt man nach links und schießt weiter auf den Block ein.





Galaga

Thomas Seeger aus Albstadt geht gerne in die Spielhalle, um dort den High-Score an seinem Lieblings-Automaten »Galaga« nach oben zu schrauben. Dabei hat er etwas Interessantes herausgefunden:

Wenn sich die feindliche Armada aufgebaut hat, ballert man alle Gegner bis auf zwei blaue Schiffe ab. Es müssen – vom Spieler aus gesehen – das Schiff in der ersten Reihe ganz links und das darüber verschont bleiben. Dann verzieht man sich am besten in die rechte untere Ecke und ballert weiter, allerdings ohne die beiden zu treffen! Man läßt die beiden Schiffe so lange angreifen, bis ihnen die Munition ausgeht. Das kann schon ein Viertelstündchen dauern. Wenn Sie keinen Schuß mehr abgeben, darf man sie endlich vernichten.

Die Plackerei lohnt sich: Im weiteren Verlauf des Spiel wird von den Gegnern kein einziger Schuß mehr abgegeben. Auf die Art und Weise kann man alle 100 Level schaffen. Sinnigerweise sollte man den Trick im ersten Level versuchen, weil es da noch relativ einfach ist.

Rygar

Hans-Peter Gassner aus Niedersill hat Tips zum Rygar-Automaten.

1. Runde: Vor dem Eintreten in die Höhle noch ein wenig warten, dann bekommt man meist eine Extrawaffe. Dabei muß man allerdings auf die Zeit achten.

2. Runde: Wenn man die fünf auf-

einanderstehenden Drachen abschießt, bevor die oberen den Boden erreichen, bekommt man 10 000 Extrapunkte.

4. Runde: In diesem Level bekommt man meistens das Extraleben. Immer nur die Steine abschießen, die aus dem Boden wachsen.

6. Runde: Wenn die Ameisen-Menschen von oben kommen, braucht man sich nur auf die halbe Bildschirmbreite zurückziehen. Die besten Waffen sind der Stern und die Krone.

7. Runde: Bei diesem Level hilft nur die Sonne. Mit etwas Glück bekommt man hier den Schutzschild. Die Waffen:

Stern – Weitschuß
Krone – stärkerer Schuß
Leopard – Gegner verschwindet, wenn man auf ihn springt.
Kreuz – man ist für zirka 30 Sekunden unverwundbar.
Sonne – man kann gerade nach oben schießen.

Crystal Castles

Thomas Köppel aus München kennt sich mit dem Automaten »Crystal Castles« aus und hat zwei Tips dafür:

– Wenn man in Level 1 in die hintere verdeckte Ecke läuft und nach oben springt (Feuerknopf drücken), erhält man 140 000 Punkte und kommt direkt in den sechsten Level.

– Die grünen Tierchen, die die Crystal Castles aufsaugen, kann man während des Schluckens vernichten, indem man sie einfach über den Haufen läuft.

Beide Tips funktionieren auch bei der C64 und der ST-Version.

500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Powertips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKES durchkämmen oder be-

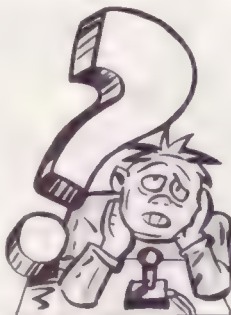
sonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKÉ, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

(al)



Hollywood Hijinx – Stationsfall

Holger Plank hat schon neun Schätze gefunden, hängt aber jetzt fest. Im Bomb Shelter ist ein Safe, an den er zwar herankommt, den er aber nicht öffnen kann. Dem Schild nach zu urteilen, müßte die Kombination links-rechts-links sein. Aber was für Zahlen muß man angeben?

Außerdem braucht er noch Tips zu »Stationfall«. Er ist schon auf der Raumstation und hat Pluto getroffen. Trotzdem hat er so gut wie noch nichts herausbekommen. Hat jemand Hinweise, wie man weiterkommt?

Ultima IV

Volker Markl aus Raubling ist schon Avatar. Er hängt aber noch in der Abyss. Wenn er im achten Level das »Word of Passage« (Veramocor) eingegeben hat, kommt folgende Frage: »What do you possess if all may rely upon your every word?«. Er meint, das Wort heiße »Infinity«. Wenn er es eingegeben hat, passiert allerdings gar nichts. Er steht vor der Stadt Moonglow und nichts hat sich verändert. Ist Infinity das falsche Wort? Oder hat sich doch was geändert?

Phantasie

Manfred Lamke aus Nürnberg spielt gerne »Phantasie I«. Allerdings fehlen ihm zur Lösung noch ein paar wichtige Dinge. Hier seine Fragen:

– Wo findet man die Schriftrollen mit der Nummer 12, 17 und 18?

– Was hat es mit der Geheimformel »Reven Tonem« auf sich?

– Wie kommt man in die Höhlen der schwarzen Ritter und wie kommt man zu den Priestern von Dosnevia? Wer von Euch kann Manfred helfen?

Computer-Shop

Drawehner Straße 15 - 3130 Lüchow - Telefon 05841/5499

Hardware - Software - Zubehör

Spiele in großer Auswahl bereits ab DM 6,90. Kostenlose Liste anfordern. Bitte Computer-Typ angeben.

The Bard's Tale leichtgemacht (3)



ELECTRONIC ARTS™

Exklusiv in Power Play findet Ihr die offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu lösen.

Wackere Helden rasten nicht: Nachdem unsere tapfere Party in der letzten Power Play den Tempel des Mad God erforschte, kehrte sie nach Skara Brae zurück. Harkyn's Castle steht als nächstes auf der Tagesordnung. An dieser Stelle wollen wir mit der Wiedergabe der Tagebuchaufzeichnungen von Lord Garrick fortfahren:

Unsere Seelen werden von dem Gefühl des Sonnenlichts, das auf unsere Gesichter scheint, geheilt. Das Gerücht über unsere Mission verbreitete sich in Skara Brae so schnell wie ein Lauffeuer im trockenen Gras des Sommers. Viele wollen sich uns anschließen, doch unsere Party ist kaum größer geworden. Wir trennen nämlich die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen weg, die nur nach Gold und nicht nach Freiheit dürsten. Auch Diebe und Meuchelmörder, die sich

sogar an den Geldbörsen getöteter Kameraden vergreifen würden, nehmen wir nicht auf. Mir wurde geraten, mindestens einen Rogue aufzunehmen – er wird nützlich sein, um Fallen zu entschärfen und Gefahren zu entdecken. Widerstrebend willige ich ein. Jemand wird ihn ständig im Auge behalten.

Unsere nächste Aufgabe wird das Eindringen in Harkyn's Castle sein, das im Nordwesten von Skara Brae liegt.

Harkyn's Castle

Wir schlugen eine Bresche in die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von der östlichen Mauer aus. Die Wächter waren furchtbare Kämpfer, aber wir erwiesen uns als stärker.

Ein Jabberwock! Eine schreckliche Bestie – sicherlich die letzte ihrer Art. Wir um-

gehen ihre Behausung mit Sorgfalt und schreiten voran.

Anhand der Karten, die mir Ghaklah zeigte, bemerkte ich, daß alle Dungeons etwa dieselben Ausmaße haben. Wurde Skara Brae vielleicht einst auf den Ruinen eines alten Komplexes gebaut, der jetzt nur noch in den Erinnerungen der Menschen existiert?

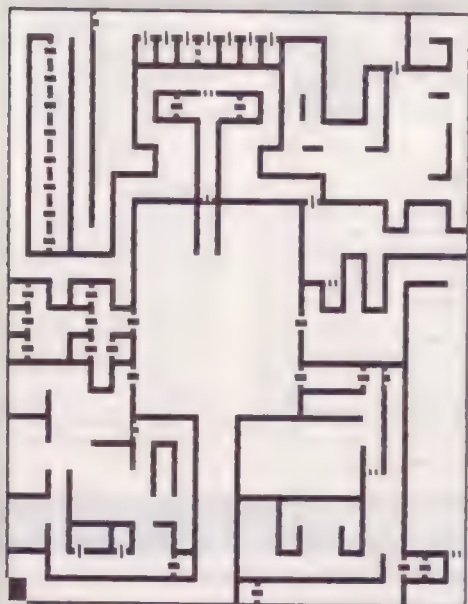
Wir fanden ein Schwert, das aus einer Kristall-Substanz besteht. Die Nase des Rogue zuckte gierig, als wir das Schwert entdeckten. Ich traue diesem Mann nicht. Das Schwert wird unserem Paladin Isli anvertraut. Sie wird es gut bewachen.

Wir bekämpften Golems und entdecken einen Thron, der ohne Zweifel der von Harkyn ist. Wir wurden gefragt, ob ein Mitglied unserer Party auf diesem Thron sitzen will, und bevor ich Corfin stoppen konnte, sprang er – ungeduldig wie

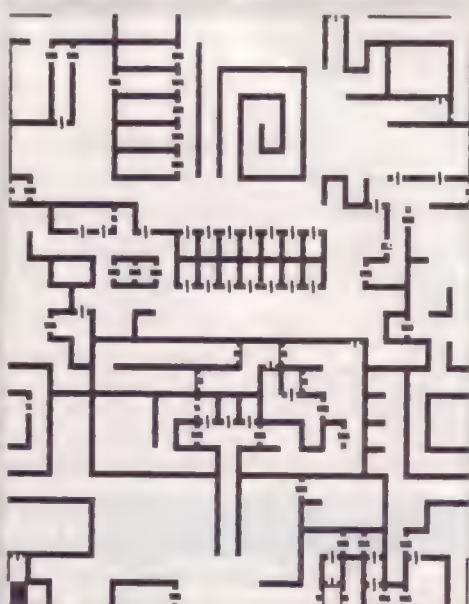
Barden nun einmal sind – auf den Thron. Wir warteten entsetzt darauf, daß er in eine warzengesichtige, schleimige Kreatur verwandelt wurde. Doch statt dessen öffnete sich eine Geheimtür und enthüllte einen Gang.

Wir kämpften gegen sechs Männer, die in grüne Roben gekleidet waren. Wir werden ihre Roben an uns nehmen, da es den Anschein hat, als seien sie von besonderem Wert. Wir mußten nicht lange warten, um diesen Wert zu entdecken. Viele Guards gingen an uns arglos vorbei, denn sie trugen dieselben grünen Roben wie wir und hielten uns für Artgenossen.

Wir entdeckten hier eine Illusion. Die Stufen am nördlichen Teil der Westwand scheinen nach unten zu führen, aber in Wirklichkeit gehen sie nach oben. Nachdem wir uns der lästigen Roben entledigt haben, gehen wir hinauf.



Harkyn's Castle



Harkyn's Castle, Level Two

Harkyn's Castle, zweiter Level

Wir trafen auf einen weiteren körperlosen Mund, der einen unfertigen Vers stammelte. Nachdem unser Magician das Wort schrie, das den Reim vervollständigte, erschien ein Ybarra-Schild, ein wahrlich mächtiger Schutz.

Ein alter Mann stellte uns dieses Rätsel: »Once man alive, now living death, it drinketh blood, and stealeth breath« – »Einst lebendiger Mensch, nun lebender Toter, er trinkt Blut und heimlich Atem«. Soriac wußte die Antwort und flüsterte mit blutlosem Gesicht »Vampire«. Wir durften passieren.

Wir wurden zu einem Raum teleportiert, in dem wir ein Quadrat aus Silber finden. Ein merkwürdiger Gegenstand, den wir mit uns nehmen. Ein Portal im Nordwesten wird uns in die obersten Räume bringen.

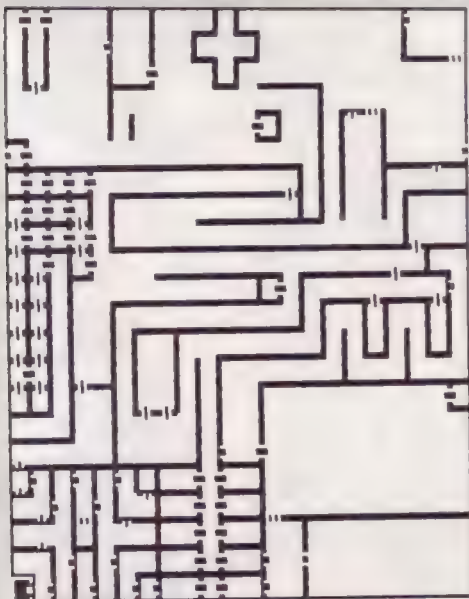
Harkyn's Castle, dritter Level

Wir trafen auf einen alten Narren, der uns den Weg versperrte, bis wir ihm den Namen

der Taverne in der Archer Street sagten. Die Antwort, »Skull Tavern«, schien einige Mitglieder unserer Party zu beunruhigen. Hier sind überall Teleporter-Fallen.

Erneut werden wir bis zu den Grenzen unserer Fähigkeiten gefordert und entkommen nicht unversehrt. Die Berserker! Sie greifen in einem endlos scheinenden Strom an; sie besiegen zu wollen, mutet an wie ein Versuch, die Flut mit einem bodenlosen Eimer aufzuhalten. Zu spät finden wir heraus, daß die grünen Roben, die wir kürzlich abstreifen, uns vor diesem Angriff bewahrt hätten. Zuletzt stolpern wir erschöpft über Hunderte von Leichen. Vier unserer Krieger liegen erschlagen unter Baron Harkyn's toten Legionen.

Als wir eine alte Statue erreichten, erhob sich das Auge, das wir einst mitgenommen hatten aus Soriacs Beutel und plötzlich erwachte die Statue zum Leben! Wir kämpften um unsere Leben und besiegten schließlich das Biest. Der Archmage sagte uns, daß dieser schreckliche Feind Tarjan war, der Mad God. Nachdem wir ihn besiegt, wurde unsere Party in Kylearan's Tower teleportiert. Die nächste Power Play wird von unseren Erlebnissen in diesem Turm berichten. (hl)



Harkyn's Castle, Level Three

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE**

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

**24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

**Miniputt
C64 Cas. 34,90
Disk 49,90**

C64	Cas.	Disk
Apollo 18	34,90	44,90
Bangkok Knights	29,90	39,90
Defender	29,90	44,90
G.I. Superstar Soccer	29,90	39,90
Gauntlet II	29,90	39,90
Gryzor	29,90	39,90
Junior	—	59,00
Masters of the Universe	29,90	39,90
Matchday II	29,90	39,90
Outrun	29,90	34,90
Psycho Soldier	29,90	39,90
Scribner	—	39,90
Teslone	34,90	44,90
Winterolympics 88	29,90	39,90

**Garfield
C64 Disk 49,90**

C64	Cas.	Disk
Basketmaster	29,90	39,90
Boxing	29,90	—
Bravest	—	39,90
Centerfold	—	54,90
Enduro	29,90	29,90
Flying Shark	29,90	39,90
Gunboat	—	44,90
Knightsquest II	29,90	—
Knightsquest	34,90	44,90
Ramparts	29,90	39,90
Raiden	29,90	39,90
Super Hang On	—	49,90
Tetris	—	39,90
To be on Top	—	44,90
TetrisX	29,90	39,90

IBM	Cas.
3D Helicopter	54,90
Dark Castle	69,90
Etho	74,90
Falcon F-16*	69,90
Praxis	69,90

**WEITERE ANGEBOTE
IN UNSERER
KOSTENLOSEN
PREISLISTE!**

Amiga	
Art of Chess	69,90
Cogan's Run	44,90
Dark Castle	69,90
Defender	69,90
Down at the Tolls	49,90
Gunsheer	49,90
King of Chicago	59,90
Rassende im Wind I+II	69,90
Shogun	69,90
Strange New World	44,90
Stealing	49,90
Siro Power II	29,90
Tetris*	54,90
Thunderbox	49,90
Winterolympics 88	54,90

**Platoon
C64 Cas. 29,90
Disk 39,90**

Atari ST	
Calish-GI	59,90
Chameleon, Clockfudge	54,90
Clawed Knight	54,90
Designs - Master*	59,90
Enduro/Race	59,90
Elys Spielraum	54,90
Formular 1 Grand Prix	54,90
King of Chicago*	59,90
Tetris	54,90
Univers. Military Sim.	59,90

**Garrison II
Amiga 59,90**

* Programmieren bei Drucklegung noch nicht erhältlich, aber vom Softwarehaus zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe angekündigt

Natürlich führen wir auch Programme für Schneider C 16 und Atari 800XL. Fordern Sie umgehend unsere kostenlose Preisliste gegen transferierten und adressierten Rückumschlag an

**WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND
PROGRAMME FÜR SIE
AUF LAGER.**

**NEUERSCHEINUNGEN
FAST WÖCHENTLICH!**

Lieferung nach Verfügbarkeit.

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrath Str. 159 5000 Köln 41 Tel.: (0221) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel.: (0221) 23 95 26	Humboldtstr. 84 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (0211) 6 80 14 03

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

**0221 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr
0221 - 42 55 66 24-Std. Service**

STAR KILLER

VON: ROLF BOYKE
HEINI LENHARDT
BORIS SCHNEIDER

III. TEIL
STARKILLER IST
MIT EINEM ANTI-
MATERIE-JOY-
STICK AUF DEM
WEG NACH SEGA
IV. DOCH DIE RA-
NARAMER HABEN
DARON WIND
BEKOMMEN...

(05!) ATTACKE!

GRÖHL!!
(22 2C, 6A2) OH
TANNENBRUMM!!

DIE RANARAMER ENTERN
STARKILLERS RAUM-
SCHIFF...

AHA! EIN ANTI-
MATERIE-
JOYSTICK!

RA RA
RANARAMER!

UFF!

STARKILLER HAT DIE LAGE VOLL IM GRIFF.

DAS VERSTEHST
GEGEN UNSERE
EINFUHRBE-
STIMMUNGEN!
IST HIERMIT
BESCHLAG-
NAHMT!

NEIN!

DOCH!

VERSUCHS
DOCH!

FIEP!

DU BÖSER BUBE
KRIEGST DIESES JAHR
KEINE GESCHENKE!

WATZ

(1C, 6F, 5C, 74, 1F)
VORSICHT! NICHT AUF
DIE FEUERKNÖPFE
KOMMEN!

KNUFF

(05?) WIESO?

ZACK

(23, 23, 23!) SONST
GEHT DIE ANTIMATERIE
HOCH!

BOING

2C
BUR!

KLICK!

KLICK!

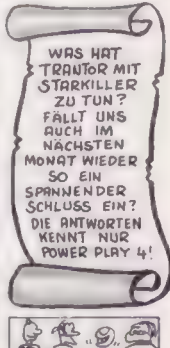
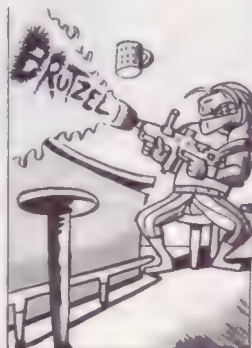
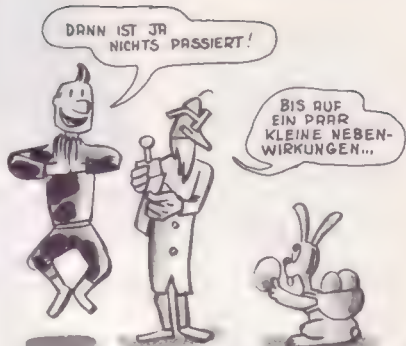
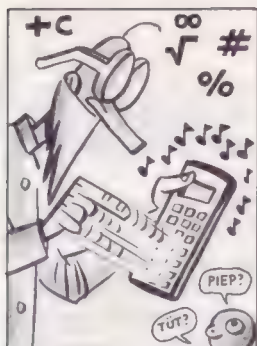
KNISTER

PAFF

SIND WIR
NOCH AM LEBEN,
DR. BOBO?

AUGEN-
BLICK, DAS MUSS
ICH BERECHNEN!

FUUP?



Das Programmier-Team Sensible Software hat gezeigt, daß man auf dem C64 Action-Spiele programmieren kann, die weit über das niedere Niveau üblicher Ballereien hinausgehen. Spätestens seit »Wizball« ist es jedem klar: Wenn Sensible ein neues Spiel herausbringt, ist es fast immer etwas Besonderes. Wir sprachen mit Jonathan Hare, dem Grafiker der Truppe.

Power Play: Wie viele Programmierer seid Ihr bei Sensible Software?

Jonathan: Wir sind zu zweit. Chris Yates kümmert sich um die Programmierung der Spiele und ich zeichne die Grafiken. Die Spielideen und Spielprinzip entwickeln wir immer gemeinsam.

Power Play: Und seit wann arbeitet Ihr zusammen?

Jonathan: Sensible Software gibt es schon einige Zeit. Ich habe Chris im Mai '85 kennengelernt. Er hatte gerade einen Job bei einer kleinen Software-Firma in England bekommen und programmierte an einem neuen Spiel. Er fragte mich, ob ich für ihn die Grafik zeichnen würde und ich habe sofort angenommen. Die Firma zeigte sich beeindruckt und wir wurden beide eingestellt.

Da wir dort leider wenig verdienten, beschlossen wir nach einiger Zeit, uns als freie Programmierer selbständig zu machen. Unser Erstlingswerk war »Parallax«. Wir programmierten ein Demo und gingen damit zu Ocean. Es gefiel ihnen gut und wir wurden vom Fleck weg engagiert. Das war für uns ein toller Start.

Nach Parallax haben wir schnell das Billigspiel »Galaxybirds« für Firebird gemacht. Wir haben nur fünf Tage dafür gebraucht, aber es war ein Erfolg und hat sich sehr gut verkauft. Nach diesem kleinen Exkurs ging es weiter mit »Wizball«, und jetzt haben wir das »Shoot'em up Construction Kit« (=SEUCK-) veröffentlicht.

Power Play: Du machst alle Grafiken für Eure Spiele. Womit zeichnest du eigentlich?

Jonathan: Das ist ganz einfach: Mit den Utilities von SEUCK. Chris hat sie für mich geschrieben; ich habe lange damit gearbeitet und sie sind wirklich gut. Ich schlug Chris damals vor, sie mit ein paar anderen Tools zu veröffentlichen.



Unser Interview-Partner Jonathan Hare ist links zu sehen, rechts erkennt man seinen Sensible-Kollegen Chris Yates. In der Mitte hat sich Matthew Tims vom Software-Haus Outlaw postiert, das das »Shoot'em up Construction Kit« veröffentlicht hat. Ein echtes »Iris infernal«!

Zuerst wollten wir eigentlich eine »Sprite-Maschine« daraus machen, aber dann haben wir alle unsere Tools zusammengepackt. Daraus wurde dann SEUCK. Chris hat die Tools noch anwenderfreundlicher gemacht. Wir haben zum Beispiel die Bonusrunde in Wizball mit SEUCK damit geschrieben.

Power Play: Gebt Ihr mit der Veröffentlichung von SEUCK nicht zuviele Geheimnisse von Sensible Software preis?

Jonathan: Vielleicht verraten wir das Geheimnis von dieser Art von Spiel. Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind. Wenn man aber sein eigenes Spiel mit SEUCK machen kann, macht es einfach viel mehr Spaß. Jeder hat gute Ideen, aber oft scheitert es an der Programmierung. Mit

SEUCK muß man nicht groß programmieren können. Wenn das Spiel gut genug ist, daß es ein Softwarehaus nimmt, kann es jeder veröffentlichen, solange er uns im Programm erwähnt. Man muß also keine Tantiemen zahlen.

Power Play: Woher holst Du Dir Ideen für Deine Grafiken?

„ Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind. „

Jonathan: Im Moment ist es schwer, gute Ideen für Sprites zu haben. Meistens zeichne ich zuerst ein einziges Sprite ohne Animation und schaue, wie es im Spiel wirkt. Dann muß man sich genau überle-

gen, was man für Grundfarben nimmt. Das ist wahnsinnig wichtig. Meistens nehme ich Weiß und Schwarz beziehungsweise Grau, wenn ich einen schwarzen Hintergrund habe. Dann überlege ich mir, wie ich es animieren kann. Ich kopiere das Sprite und ändere nur Kleinigkeiten, bis die Bewegungen und die Animations-Sequenzen stimmen. Der Wizball war ein hartes Stück Arbeit, denn er besteht aus sehr vielen Sprites. In Wizball gibt es insgesamt 128 verschiedene Sprites.

Eine andere gute Technik ist es, Sprites einen Schatten zu geben. Das geht ganz einfach: Wenn du ein Sprite gezeichnet hast, kopierst du es einfach zwei Pixel versetzt und machst es ganz schwarz. Dann kopierst du das eigentliche Sprite

65

LESERBRIEFE

Da ging die (Power-)Post ab

An Mangel über Zuschriften zum Start von Power Play können wir uns wahrlich nicht beklagen. Nachfolgend findet ihr eine Auswahl von Briefen, die sich mit der ersten Ausgabe beschäftigen. Laßt Feder, Drucker und Schreibmaschine auch weiterhin nicht anrosten, denn Eure Meinung ist für uns sehr wichtig.

Unsere Leserbriefe-Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München (hl)

Sonderhefte

Vielen Dank für diese super Zeitschrift! Sie ist informativ, witzig, die Spiele werden objektiv bewertet und alle ist gut gemacht. Leider hat sie auch einige Nachteile, wie zum Beispiel den hohen Preis, den ich wegen der vielen Werbung nicht gerechtfertigt finde. Außerdem sollte man das Bewertungssystem ändern und bis zu 100 Punkte verteilen.

Spitze finde ich, daß Power Play monatlich erscheint, aber ich würde gerne wissen, ob es dann noch Spiele-Sonderhefte gibt (man will ja nicht, daß sich die Spieltester überarbeiten...).

Sehr gut finde ich die Spielautomaten-Tests, weniger gut die Videospiel-Tests, da ich kein Videospiel besitze und mir auch keines kaufen werde. Bei den Computerspielen habt ihr meiner Meinung nach zu viele Action-Spiele und zuwenig Adventures getestet, aber das hängt wahrscheinlich vom Angebot ab.

PS: Räumt doch mal in der Redaktion auf. Auf den Fotos sieht es aus, als hätte bei euch 14 Tage die RAF gehaust!

ALEXANDER SCHMUCK, 8051 Marzling

Danke für die Streicheleinheiten. Zum Bewertungssystem haben wir eine Reihe von Zuschriften erhalten, in denen das 100er-System von Happy-Computer gewünscht wird. Wir haben das aktuelle 100er-System aus zwei Gründen gewählt.

Bei den vielen Wertungen, die in einer Power Play-Ausgabe sind, ist

das sehr genaue 100er-System nicht vernünftig realisierbar. Durch die sehr hohe Genauigkeit der Wertungen müssen wir viel mehr vergleichen, was beim weniger umfangreichen Happy-Spieleteil noch machbar ist. Bei Power Play müßten wir aber tagelang nur an den Wertungen herumfellen. Zweiter Grund: Power Play und Happy-Computer sollen bei den Spieltests ihre Eigenständigkeit haben. Die Teams, die die Wertungen bestimmen, sind bei Power Play und Happy nicht immer identisch.

Spiele-Sonderhefte wird es wegen Power Play vorerst nicht mehr geben. Bei uns sieht es zwar ein wenig chaotisch aus (ihr solltet mal die Ecken sehen, die nicht auf den Fotos auftauchen), doch unser junges unkonventionelles Team schätzt nun einmal eine lockere Atmosphäre. (hl)

Nur für die Jungen?

Ich bedauere, daß Sie mit Power Play die Spiele-Sonderhefte ersetzen wollen. Das Konzept der neuen Zeitschrift scheint mir doch ein anderes zu sein. Sie wenden sich jetzt ausschließlich an 14jährige und verzichten auf die Käuferschicht der Erwachsenen, denke ich. Diese ganzen Action-Spiele (nach denen sie angeblich immerfort süchtig sind) gefallen nun einmal hauptsächlich jugendlichen Computerefreunden, wogegen ja nichts einzuwenden ist. In den Spiele-Sonderheften wurden jedoch immer auch Denk- und Strategie-Spiele berücksichtigt, was ich in Power Play vermisse.

DIETER TAUBE, Rinteln 1

Es liegt uns fern, Denkspiele in Power Play unterzubuttern. Wir können aber auch nicht mehr Programme aus diesem Genre vorstellen als erscheinen, und zur Zeit gibt es Monat für Monat deutlich mehr neue Titel aus der Action-Ecke. (hl)

18 müßte man sein

Eigentlich finde ich mich ja nicht dazu berufen, Leserbriefe zu schreiben, aber da ich gerade die erste Ausgabe von Power Play hinter mir habe, blieb mir gar nichts anderes übrig.

In seiner Art ist das Heft an und für sich perfekt und gefällt

mir weitaus besser als so manch andere »Computer-Software-Fachzeitschrift«. Schon der Spiele-Sonderteil von Happy-Computer war ein Hammer, aber Power Play ist nicht nur eine quantitativ aufgemotzte Kopie davon, sondern eine eigenständige mit vielen neuen Ideen. Der Comic ist Spitze und auch der Automaten-Ecke gebührt viel Lob. Leider kommt ich selten in die Spielhalle (18 müßte man sein), weil mich meistens der Typ am Eingang gar nicht reinläßt.

TOBIAS HASSIS, Albstadt 3

Dämliche Ballerspiele

Vernichten, eliminieren, abschießen und ähnliches muß man bei Besprechungen von den meist dämlichen Baller- und Action-Spielen wohl in Kauf nehmen. Aber vielleicht solltet ihr die Inhalte solcher Spiele doch etwas kritischer beurteilen. Aber sonst: Prima die vielen Besprechungen in Power Play, schön ausführlich und übersichtlich, sehr gut die Abbildungen dazu. Hervorragend auch die Power-Tips und der Comic Starkiller. Geht der Comic wirklich weiter? Vielleicht mal in Farbe? Das wäre, um es mit eurer Bewertung zu sagen, super!

HANS JOHANSON, Berlin

Martialische Hintergrund-Stories und wüste Ballereien beeinflussen bei uns die Wertungen nicht. Wir glauben, daß jeder Leser selber entscheiden sollte, ob er sich an einem Spiel mit wüsten Ballereien stört oder nicht. In unseren Tests kommt ja rüber, ob es sich um ein friedliches oder schußlastiges Spiel handelt.

Schöne Grüße von Starkiller, der sich für das Lob bedankt. Wir wollen ihn vorerst in Schwarzweiss lassen, was ein wichtiges Stillelement darstellt – sagt zumindest Zeichner Rolf Boyke, und der muß es schließlich wissen. (hl)

Nicht neutral?

Daß Martin Videospiel-Spezialist ist, merkt man daran, daß er alle Videospiele testet. Ich finde aber, er bewertet die Videospiele etwas zu hoch. Zum Beispiel beim Test von »Wrecking Crew«, das im Endeffekt nur 3,5 Punkte erhielt, fand

er den Kommentar »Nettes Kletterspiel« angebracht. Zum Vergleich: Das C64-Spiel »Track & Field«, das 4 Punkte erhielt, wurde von ihm mit dem Kommentar »Verspäteter Joystick-Killer« abgewertet. Hat Martin eine Abneigung gegen Computerspiele?

Obwohl ich einen C64 besitze, lese ich die Tests von Videospielen auch. Man will ja schließlich wissen, was sich auf anderen Sektoren tut. Ich glaube aber, daß die Computerspiele im Vordergrund bleiben sollten, denn es haben noch zu wenige Leute eine Konsole, um einen umfangreicheren Teil in Power Play einzuführen.

Das neue Power Play und eure kritischen – manchmal auch recht witzigen – Tests finde ich echt super! Weiter so!

JOHANNES SAUTNER, A-Langenzersdorf

Martin hat bestimmt nichts gegen Computerspiele (er hat auch diverse Computer in seiner Sammlung). Unsere Wertungen entstehen in einer großen Konferenz, während der Text von einem einzelnen Redakteur geschrieben wird. Die Wertungen spiegeln also die Meinung der gesamten Redaktion wieder, während der Text natürlich subjektiv gefärbt ist. Fürs Lob unseren wärmsten Dank. (hl)

Wie geht's weiter?

Der Starkiller-Comic ist absolut super, vielen Dank dafür. Ich finde, die absolute Krönung wäre es, den Leser entscheiden zu lassen, wie es weitergehen soll. Ein Beispiel wäre:

Starkiller ist nach einem langen Arbeitstag und drei zerstörten Galaxien wieder zu Hause und langweilt sich. Was soll er tun?

a – Soll er zum nächsten McBobo rüberdüsen und sich einen Heimbürger reinziehen?

b – Soll er mit der MS-DOS-Diskette seines PCs Frisbee spielen?

c – Soll er mit seinem Taschenrechner pokern und dabei zwei Monatsgehälter verlieren?

So oder so ähnlich könnte das aussehen. Ich weiß nicht, ob das technisch hinwäre, würde mich Einsende- und Redaktions-schluß.

JAN-HINRIK SCHMIDT, Bornheim-Uedert

Ich finde die Idee sehr putzig, aber sie scheitert an dem von dir schon angesprochenen Redaktionsschluß. Wenn Power Play A an den Kiosk kommt, muß der Starkiller für Power Play B bereits abgegeben werden.

Außerdem braucht unser Zeichner Rolf Boyke ja auch ein Weichen, um Skizzen und Zeichnungen anzufertigen. Wer aber Ideen zu Starkiller hat, soll sie bitte an uns schicken. (hl)

**Amiga-Magazin, das Computer-
Magazin für Amiga-Fans,
die Zeitschrift für alle
Commodore-Amiga-Besitzer**

- ▶ hilft Ihnen, den Amiga maximal zu nutzen
- ▶ bringt für Einsteiger und Experten Hobby- und Profiprogrammierkurse in CLI, BASIC, MODULA II, etc. etc.
- ▶ testet für Sie Hardware, Peripherie und aktuellste Software sämtlicher Hersteller
- ▶ anspruchsvolle Listings und Anwendungen gehen Ihrer Arbeit höchste Effizienz
- ▶ in Kursen optimieren Sie die Bedienung Ihres Amiga



Kennenlern-Angebot

mit kostenlosem Amiga-Probeexemplar

Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von "Amiga-Magazin" zur Probe. Wenn ich "Amiga-Magazin" weiterlesen will, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte dann "Amiga-Magazin" regelmäßig für mindestens 12 Ausgaben zum günstigen Preis von 79,- DM (Ausland 97,- DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn es vor Ablauf nicht gekündigt wird.

Name, Vorname _____

Telefon _____

Straße _____

PLZ, Wohnort _____

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abänderung des Widerrufs an Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 1. Unterschrift _____

Coupon ausschneiden und einsenden an:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München

Datum, 2. Unterschrift _____

HCS26

Die Arche des Captain Blood

Fünf Clones geistern von Captain Blood in der Galaxis herum. Nur mit Hilfe von exotischen Aliens kann er sie finden und vernichten.

Grafik	8,5	             
Sound	7	             
Power-Wertung	7	             

Bob Morlok, ein erfolgloser Programmierer, sucht nach einer genialen Idee für ein Computerspiel. Als er während einer Denkpause in den Straßen von Paris herumtummelt, trifft er den Biologen Rostand. Sie setzen sich in eine Bar und plaudern; irgendwann kommt das Gespräch auch auf Computerspiele. Der Biologe eröffnet Morlok ein Geheimnis, das er in jahrelangen Studien herausgefunden hat: Nach seiner Theorie sind alle Sprites, die sich in Computerspielen tummeln, real existierende Figuren, die die Erde erobern wollen.

Schockiert von dieser Theorie, setzt sich Bob Morlok an seinen Computer und entwickelt ein neues Programm, das ihm noch schwer zu schaffen machen wird. Das Programm besteht aus dem Raumschiff, einem biologischen Bordcomputer und dem Piloten Captain Blood. Er ist die exakte Kopie der Persönlichkeit des Programmierers und soll den Kampf gegen die Aliens führen. Nach einigen Monaten, vielen durchwachten Nächten und endlosem Debugging ist es soweit. Er startet das Programm, es knistert und – Morlok hört auf zu existieren.

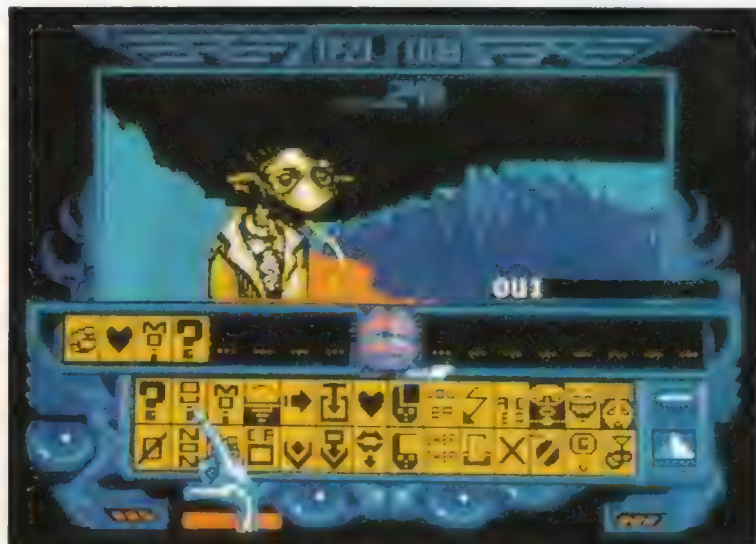
Morlok/Blood erwacht an Bord des Schiffs. Langsam dämmert es ihm: Er ist Bob Morlok und wurde in sein eigenes Programm versetzt. Noch bevor er sich mit diesem Gedanken anfreunden kann, heult der Bordcomputer auf. Aliens greifen an! Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf entscheidet sich Blood, durch den Hyperraum zu entkommen. Und hier unterläuft ihm der zweite Fehler: Als er in den Hyperraum eintritt, spaltet er sich in viele identische Clones auf. Er wird sterben, wenn er nicht seine Doppelgänger findet und sie absorbiert. Also zieht er mit seiner Arche los, um die Burschen schleunigst einzusammeln.

800 Jahre später: Blood hat fast alle Clones erwischt, nur noch fünf tummeln sich in einer entfernten Galaxis. Und hier übernimmt der Spieler die Rolle des Captain Blood.

Man befindet sich zu Beginn an Bord der Arche und sitzt vor einem futuristischen Instru-

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ ERE/Infogrames

mentbrett, mit dem man verschiedene Aktionen ausführen kann. Durch ein Sichtfenster erkennt man einen Planeten, der sich langsam dreht. Und wie soll es anders sein: der Spieler muß auf dem Planeten landen. Erwähnenswert ist übrigens die Funktion, mit der man einen Planeten zerstören kann. Hier zerbricht der Himmelskörper in einer 30-Sekunden-Farborgie, die Stanley Kubricks »2001« alle Ehre macht.



Was, Sie haben auf der Schule nicht Izwalenisch gelernt? Macht nichts, der Upcom hilft weiter (ST)

mentbrett, mit dem man verschiedene Aktionen ausführen kann. Durch ein Sichtfenster erkennt man einen Planeten, der sich langsam dreht. Und wie soll es anders sein: der Spieler muß auf dem Planeten landen. Erwähnenswert ist übrigens die Funktion, mit der man einen Planeten zerstören kann. Hier zerbricht der Himmelskörper in einer 30-Sekunden-Farborgie, die Stanley Kubricks »2001« alle Ehre macht.

Zum Landen benutzt man eine Oorxx-Drone, die von der Arche aus ferngesteuert wird. Sie fliegt in einer rasenden Ge-

wütenden Aufschrift der Drone führt.

Sinn des Planetenbesuchs ist es, einen Tunnel zu finden. In den man dann à la »Star Wars« einfliegt. Nach einer Weile landet man automatisch im Tunnel und trifft ein Wesen. Der erste Außerirdische, dem man begegnet, ist ein netter kleiner Izwal. Er versteht aber leider nur die Landessprache. Um mit ihm zu reden, benutzt man das »Upcom«. Das Upcom ist ein Kommunikations-Computer, der nur Symbole



Gut!

Wo man auch hinsieht, ist das Spiel edel aufgemacht. Das beginnt mit der Musik von Jean-Michel Jarre, die astrein digitalisiert ist und wie frisch aus dem CD-Spieler klingt. Und dann erst die Grafik! Allein die Planeten-Vernichtung ist so toll farben-

froh, daß man am liebsten alle Welten in die Luft sprengen möchte. Aber nach dem dreißigsten Mal hat man die Grafik-Spielerei satt und würde gerne schneller weiterkommen. Genauso geht es einem mit dem Flug über den Planeten: Die ersten paar Male ist so ein Fraktal-Trip faszinierend, aber auf die Dauer wird's langatmig.

Witzig sind die Konversationen mit den Außerirdischen. Das Upcom ist intelligent programmiert und läßt auch komplexere Themen zu. Die 120 Icons sorgen für genügend Gesprächsstoff mit den Aliens



Schön schnell düst man über die Fraktal-Landschaft (ST)

versteht. Man klickt einfach auf die entsprechenden Icons, um mit jemanden zu reden. Ein Beispiel: »Du mir sagen wo Starkiller?« Mit Sicherheit wird der Izwal antworten, daß Starkiller sich bei den Ranaramern befindet. Mit dem Upcom lassen sich erstaunlich komplexe Sätze ausdrücken.

Man kann eine Menge von den Izwals erfahren. Sie geben bei guter Behandlung bereitwillig Auskunft über verseuch-

te Sterne, die pockigen und die algigen Croolis, oder über die galaktischen Frauen. Das Wichtigste sind aber die Koordinaten von neuen Planeten, die man ihnen mit etwas Überredungskunst entlocken kann. Wenn man sich wieder auf der Arche befindet, wählt man die galaktische Karte an, klickt mit dem schaurigen Arm des Captain Blood auf den entsprechenden Stern und aktiviert den Hyperraum.

Wenn man nach dem farbenfrohen Flug angekommen ist, landet man wieder auf dem Planeten und trifft einen anderen Izwal, der einem dann neue Auskünfte und Tips gibt. Aber es gibt in der Galaxie auch andere Wesen. Da wären die verführerischen Ondoyante, die kriegerischen Croolis, die bösen Yukas und noch viele weitere Wesen. Mit ihnen muß Blood in Verbindung treten, um zu seinen fünf letzten Clones zu kommen: Wer gerne mit Begleitung fliegt, kann seine Gesprächspartner auch an

Bord beamen und in Tiefschlaf versetzen.

Wir haben uns auf die französische Ausgabe der Arche beamen lassen. Eine deutsche Version wird bald zu kaufen sein, so daß man sich nicht mit Wörterbüchern durchschlagen muß. Außerdem soll es schon bald eine Art »Szenario Disk« für den Atari ST geben. Auf der Amiga-Version wird diese Szenario-Diskette schon im Spiel integriert sein. Wir werden darüber berichten, wenn sich neue Überraschungen oder Clones ergeben. (al)



Dieses Spiel könnte man auch als Demo verkaufen – Arbeitstitel: viele tolle Dinge, die man mit einem ST anstellen kann, wenn man ihn ausreizt. Von den grafischen Effekten gefällt mir der Flug am besten: Schnelle, fließende Fraktal-Grafik zum auf der Zunge zergehen lassen.

Auf Dauer ist Captain Blood leider nicht allzu abwechslungsreich. Hätten die Programmierer noch an ein paar rassige Raumschlachten, Extrawaffen oder eine Prise Wirtschafts-Simulation wie bei »Elite« gedacht, hätte Captain Blood das Zeug zum Klassiker. So habe ich doch meine Bedenken, was die langfristige Motivation angeht.

Wer auf Super-Effekte steht und ein paar weltraumbewegende Probleme lösen will, sollte sich Captain Blood zulegen. Was hier an Grafik und Sound alles geboten wird, ist beste Werbung für den Atari ST

Not a Penny more, not a Penny less

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Domark

Grafik	1,5	■	■																
Sound	3	■	■	■															
Power-Wertung	2	■	■																

Drei englische Gentleman und ein in England lebender Amerikaner sind bei einem Börsen-Schwindel von einem gerissenen Gauner um 1 Million Pfund betrogen worden. Da das die gesamten Ersparnisse der vier waren, schließen sie sich zusammen, um gemeinsam mit ähnlich gerissenen Gaunereien die Million zurückzustehlen; plus Spesen versteht sich.

Die ebenso amüsante wie spannende Geschichte um den Millionenschwindel machte den Autoren Jeffrey Archer, von Beruf eigentlich Politiker, über Nacht zum Bestseller-Star. Nun ist das Buch von einer englischen Software-Firma in ein Grafik-Adventure für diverse populäre Computer umgesetzt worden.

Die getestete C64-Version besteht aus zwei Teilen. Um den zweiten Teil spielen zu können, muß man einen Spielstand aus dem ersten Teil laden. Jeder Teil steht komplett im Speicher, es muß nicht mehr nachgeladen werden.

Anders als bei normalen Adventures gibt es hier keine klare Vorgabe, was genau zu tun ist. Man muß sich an die Handlung des Buches erinnern und versuchen, die dort beschriebenen Schritte zu wiederholen. Deswegen liegt praktischerweise dem Adventure gleich das Buch (in der englischen Ausgabe) bei. Wer sich also nicht zutraut, einen englischen Roman komplett durchzulesen, sollte die Finger von »Not a Penny more, not a Penny less« lassen. (bs)



Mit der Grafik ist wahrlich kein Penny zu holen (C 64)

Boris: »Kein Wort mehr, kein Wort weniger«

Der Parser von diesem Adventure ist sehr kleinlich: Schon ein Füllwort oder eine Auslassung bringen ihn aus dem Konzept. Weshalb man anstelle eines besseren Parsers eine krächzende und unnütze Sprachausgabe eingebaut hat, wissen nur die Programmierer. Die Bilder sehen durchweg scheußlich aus und

hätten auch weggelassen werden können. Die beschreibenden Texte sind zu knapp, als daß Atmosphäre aufkommen könnte. Die Puzzles sind langweilig. Insofern ist dieses Spiel ein sehr zweifelhaftes Vergnügen. Ich bevorzuge in jedem Fall das Buch, denn das ist bedienungsfreundlich und spannend.

Deflektor

Ein Laserstrahl durchschneidet den Raum, trifft auf eine Reihe von Spiegeln und läßt Luftballons zerplatzen. Doch wo ist der Ausgang?

Man nehme einen Laser, eine Handvoll Spiegel, eine Kiste Luftballons, ein paar Glasfaser-Lichtleiter, mehrere Polarisatoren und einige bei Hitze explodierende Minen. Schon kann man sich ein paar ordentliche Licht-La-

der zu einem Laser-Empfänger zu lenken. Dummerweise ist da auf jedem der 60 Level ein Hindernis im Weg, das nicht umgangen werden kann. Zum Glück verschwindet dieses Hindernis, wenn Sie alle grauen Luftballons per Laser-



Weniger Farben aber höhere Auflösung beim Schnelder (CPC)



Gut!

Deflektor hätte ein Logik-Geschicklichkeits-Puzzle von »Boulder Dash«-Qualität werden können, doch leider wurde diese Klasse knapp verfehlt. Die Spielidee stimmt jedenfalls, die Grafik ist beim Commodore in Ordnung, beim Schneider CPC.

dank der hohen Auflösung, spitze. Auch die Musik hat mich bei beiden Versionen begeistert. Allerdings war ich mit einigen Details nicht zufrieden. Manche Levels sind wirklich nur mit Glück zu schaffen, weil mehrere Prismen in Schlüssel-Positionen stehen. Auch längt das Spiel relativ schwer an und steigert sich dann nur recht langsam. Da ist es besonders schade, daß man die einzelnen Bilder nicht anwählen kann und sich immer durch die ersten Levels durchspielen muß, obwohl es in der C64-Version in entsprechenden Cheat-Modus zu geben scheint. Welcher Leser findet ihn?

byrinthe bauen. Was, das ist Ihnen zuviel Aufwand? Dann müssen Sie mit »Deflektor« vorliebnehmen, einem kniffligen Computer-Puzzle-Spiel für einen Spieler.

Ihre Aufgabe: Einen Laser-Strahl von einem Laser-Sen-

Beschuß platzen lassen.

Da der Laser selber nicht bewegt werden kann, müssen Sie den Strahl über Spiegel durch den Raum lenken. Mit einem Cursor, der mit dem Joystick bewegt wird, können Sie die Spiegel um ihre Achse drehen.

[illegible]

C64, Schneider CPC (Atari ST, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin



Um die Ecke gestrahlt: Ein Laser hat's nicht leicht (C 64)

Das Ziel muß unter Zeitdruck erreicht werden, denn nach einigen Minuten geht Ihnen die Energie für den Laser aus und dann ist eines der drei Leben futsch.

Gefährlich wird's, wenn Sie den Strahl aus Versehen in sich selbst reflektieren. Dann gibt es nämlich eine Überladung im Laser, die nach wenigen Sekunden in einer handfesten Explosion gipfelt. Ähnlich geht es zu, wenn der Laser zu lange auf eine der hitzeempfindlichen Minen geleitet wird.

Damit die Puzzles auf den einzelnen Levels auch schön komplex bleiben, gibt es noch Polarisatoren, die den Strahl nur unter bestimmten Winkeln durchlassen, Lichtleiter, die den Strahl unsichtbar unter der Spielfläche an eine andere Stelle lenken und Prismen, die

den Strahl zufällig in verschiedene Richtungen brechen.

Nachdem Sie eine Reihe von Levels gelöst haben, kommen noch die »Gremlins« hinzu, kleine Monster, die andauernd Ihre Spiegel verstellen. Doch diese können mit Hilfe des Cursors wieder fortgejagt werden.

Bei der CPC-Version haben sich die Programmierer einen Gag einfallen lassen: Während das Programm von Kassette geladen wird, filmt die Anleitung über den Monitor! Zwei der am meisten gefürchteten Tätigkeiten im Umgang mit einem Computer (Lesen der Anleitung und Laden des Spiels von Kassette) werden hier elegant miteinander verknüpft. Eine hübsche Idee; zur Nachahmung empfohlen.

(b5)



211

Die Grafik hat auf dem CPC eine höhere Auflösung und dadurch einen schönen Science-fiction-Look, doch auch auf dem C64 hat man sich viel Mühe gegeben. Ich freu' mich jetzt schon auf die ST-Umsetzung, die am besten werden könnte.

Daß man sich immer wieder durch die ersten Levels spielen muß, hat meine Begeisterung sehr gebremst. Denkspiel-Freunde werden diesen Schnitzer verzeihen können. Deflektor lädt man immer wieder gerne, um eine spannende Runde zu spielen.

Die einfachsten Spielideen sind wirklich oft die besten: Bei Deflektor ist man zwar nur damit beschäftigt, einen Lichtstrahl in die richtigen Ecken zu bugsieren, doch dabei kommt man ganz schön ins Schwitzen.

[illegible]

Die CPC-Umsetzung schneidet noch etwas besser ab

2400 A.D.

Seitdem die Tzorgs ihre Roboter zurückließen, herrscht nackter Terror in der Stadt. Schöne neue Welt...

Demnächst, im Jahre 2213 A.D.: Die Tzorgs kommen in Frieden. Sie sind humanoid, zivilisiert und friedlich – so scheint es zumindest. Sie bringen Roboter auf die strategisch wichtige Kolonie XK-120: Parks und Universitäten entstehen, neuartige Transportsysteme nehmen ihre Arbeit auf. Wenige Jahre später blüht Metropolis, die Hauptstadt der Kolonie.

2313 A.D.: Völlig unerwartet wird der diplomatische Stab der Tzorgs zurückgerufen. Die Tzorgs beginnen Außenposten der Menschheit anzugreifen und auch Metropolis wird unterworfen.

Sie rufen das Kriegsrecht aus: Ausgangssperren werden erlassen, Polizeiroboter säumen die Straßen, unbescholtene Bürger werden aus ihren Häusern gezerrt. Die Roboter, die früher den Menschen halfen, werden umprogrammiert, um im Bedarfsfall zu töten.

2400 A.D.: Die Besitzer müssen den Planeten verlassen, um in den Krieg zu ziehen. Doch sie lassen ihre tödliche

Hauptkonsole erreichen und dort den Zentralcomputer ausschalten – wenn es ihn überhaupt gibt. Aber der Komplex ist streng bewacht. Sie müssen versuchen, den Code zu finden, mit Widerständlern Kontakt aufzunehmen, den Code herausbringen und vor allem Roboter auszuschalten. Netter kleiner Job, gel?

Dazu muß man sich einen Charakter zusammenschnüren. Man verteilt 99 Charakterpunkte auf vier Charaktereigenschaften: Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Attraktivität. Danach startet man sofort in der Stadt. Sie ist in fünf Zonen unterteilt, die man nur mit ID-Karte überschreiten darf. Ganz Geschickte warten allerdings, bis die Roboter aus dem Bild sind, um über die Grenze zu kommen. Wenn man erwischt wird, bekommt man einen Malus-Punkt. Bei vier Malus-Punkten wandert man in das »Social Rehabilitation Centre«, sprich Gefängnis. Überall in der Stadt patrouillieren Wachen, wenn man mit etwas Illegalem (Waffen oder an-

Apple II (C64)
ca. 79 Mark (Diskette) ★ Origin

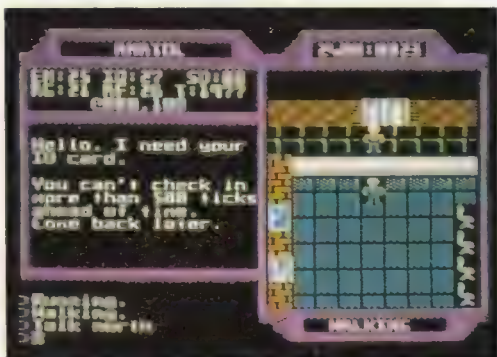
Grafik	4										
Sound	2										
Power-Wertung	7.5										

Adventure weiterzukommen, muß man mit vielen Leuten reden. Gesprächspartner gibt es in der Stadt zuhauf. Manche Bürger laufen hektisch hin und her, andere sitzen still an einem Platz. Wenn man Kontakt mit einer Person aufgenommen hat, kann man sie über verschiedene Dinge befragen.

Das Spiel reagiert auf bestimmte Codewörter, die im Antwort-Text enthalten sind. Wenn Julio beispielsweise sagt: »I work at the train stations«, sollte man ihn nach »train«, »work« oder »station« befragen. Wer jemals »Ultima IV« gespielt hat, dem wird das Prinzip vertraut sein. In 2400 A.D. wird mehr gesprochen als

gekämpft, was zum blutrünstigen Rollenspiel-Alltag einmal eine Abwechslung ist. Trotzdem kann man, wenn man nicht mehr reden will, auch mal einem Roboter eines über die Schaltkreise brennen.

Mit etwas Geschick kommt man in die »Unterwelt« der Stadt, in der man besonders viele Rebellen trifft. Hier kann man sich auch illegale Waffen besorgen, mit denen man den Besatzern die ICs rauschmoren kann. Wenn man gut ausgerüstet ist, muß man versuchen, in den »Authority Complex« zu kommen. Man sollte allerdings nicht pfiehdend durch das Haupttor hineinspazieren. (a)



Von Zeit zu Zeit muß man sich bei den Unterdrückern melden (Apple II)



Die »Checker« passen höllisch auf, daß niemand die Stadt verläßt (Apple II)

Robot-Maschinerie zurück, die die Bevölkerung in Atem hält.

Durch Zufall gerät ein Tagebuch eines einsamen Freiheitskämpfers in Ihre Hände. Er schreibt, er habe einen Weg gefunden, die Elektronik-Plage loszuwerden. Man müsse nur unbemerkt in den Authority Komplex kommen, die

deren konterrevolutionären Dingen) erwischt wird, kommt man ebenfalls ins Gefängnis. Dort sitzt man in einer winzigen Zelle und darf über sein Tun nachbrüten. Wer raus will, sollte sich übrigens mal nach einem alternativen Ausgang umsehen.

Um in diesem Rollenspiel-



Vom Spielprinzip erinnert 2400 A.D. an die altbewährte «Ultima»-Serie. Ob da jemand ein wenig abgekupfert hat? Trotzdem hat mir 2400 A.D. Spaß gemacht. Die Stadt ist riesig, von der Unterwelt und den einzelnen Gebäuden erst gar nicht zu reden. Die Personen im Spiel sind zwar nicht mit überragender künstlicher Intelligenz geschlagen, geben aber recht willig Aus-

kunft. Außerdem ist die Story gut: die Atmosphäre kann manchmal richtig beklemmend werden.

Aber es gibt auch Punkte, die mich weniger entzückt haben. Da wäre zuerst die Grafik und die Sounds der Apple-Version, die nicht sonderlich üppig sind. Wenn man aber einige Zeit gespielt hat, lebt man sich in das Spiel ein und kann diese Mängel verschmerzen. Man darf gespannt sein, ob sich bei der C64-Version, die im April erscheinen soll, etwas ändert. Also: Wer ein Rollenspiel sucht, in dem die Geschichte glaubwürdig und spannend wird, kann getrost zugreifen. Absoluten Anfängern würde ich wegen der Komplexität des Spiels jedoch abraten. Ich wünsche frohe Sabotage!

Sherlock

[illegible]

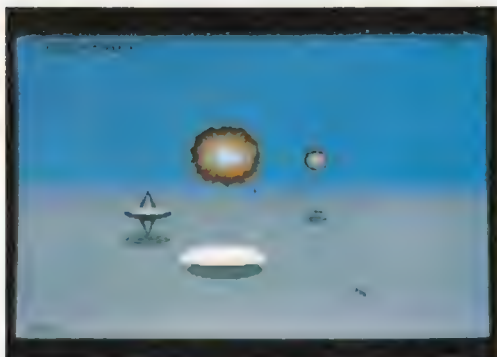
MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C64, Macintosh)
79 bis 89 Mark (Diskette) ★ Infocom

Ihre Majestät Königin Victoria von England (bekannt aus Film, Funk, Geschichtsbüchern und kitschig bemalten Teetassen) hat Kronjubiläum. Dazu möchte sie natürlich gerne die echten Kronjuwelen tragen, da nur diese Juwelen zu ihrem neuen Kleid passen. Aber welch herbe Überraschung: Die Klunker sind jetzt aus dem Tower geklaut worden. Der hinterhältige Dieb ließ nur einen Zettel zurück, auf dem ein paar verschlüsselte Botschaften okeziert waren.

Wenige Stunden später erfährt Sherlock Holmes, daß sein Name in dem Schreiben erwähnt wurde – natürlich eine Herausforderung für den berühmten Detektiv. Zusammen

mit seinem Freund Dr. Watson macht er sich auf die Suche nach den Juwelen und dem Dieb. Die Untersuchungen leitet der Spieler in der Rolle von Dr. Watson, während Holmes sich eher zurückhält.

Beim Adventure »Sherlock« erscheint nun Text auf dem Bildschirm. Dafür hat das neue Infocom-Zirkel einen großen Wortschatz (zirka 1400 Wörter) und einen zackigen Parser. Für verzweilte Dr. Watsons ist eine Hint-Funktion eingebaut, mit der man sich Tips vom Programm geben lassen kann. Eine Zeitungs Ausgabe, ein Stadplan von London und einen Schlüsselanhänger findet man in der Packung als hilfreiche Beigaben. (al)



Planetentrip mit Feindberührung (Amiga)

Martin: »Schnell, schneller, Backlash«

Wer's gemütlich liebt, sollte um Himmels willen seine Finger von Backlash lassen. Beim Spielen wird Euch nämlich keine ruhige Minute gegönnt. Gegner von hinten, Schüsse von links, Missiles von oben - für Adventure-Freaks nicht das richtige.

Dank der schnellen und flüssigen Animation hat mich Backlash trotz des mageren Spielprinzips überzeugt. Der einzige gro-

be Schützer ist der Radar in der Mitte des Bildschirms, den man nur schlecht erkennt. Beim Sound wurde leider auch gespart. Ein kurzes Musikstück und ein wenig Peng-Peng ist alles, was geboten wird. Grafisch hat Backlash dagegen einiges vorzuzeigen: tolle Explosionen und hübsch gezeichnete Gegner. Für Amiga-Besitzer ein empfehlenswertes Spiel.

[illegible]

It's Infocom-Time, Dr. Watson...

Anatol: „Muntere Juwelenhatz“

Sehnsüchtig, dieses Sherlock. Vor allem für jemanden, der die Geschichten gelesen hat (sehr empfehlenswert übrigens), ist dieses Adventure wegen der vielen Details ein Muß. Auch für alle Hobby-Detektive ist Sherlock ein interessantes Spiel: Die Story ist knifflig, die Rätsel knackig und die Atmosphäre äußerst britisch. Das Englisch ist auch einem Anfänger noch zumutbar, allerdings ist ein Wörterbuch empfehlenswert. Auch auf der technischen Seite ist das Spiel prima

programmiert. Man braucht sich also keine Sorgen zu machen, ob man vom Computer verstanden wird.

Trotzdem blieb bei mir das große Jubeln aus. Sherlock ist mit Sicherheit ein gutes und solides Abenteuerpiel, aber es fehlt die ganz große Klasse wie bei den Magnetic Scrolls-Adventures oder manchen anderen Infocom-Titeln. Trotz allem schlägt es aber immer noch vieles, was sich an Abenteuerspielen auf dem Markt tummelt.

Backlash

[illegible]

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Novagen
Bereits getestet in: Happy-Computer 12/87 (Atari ST)

Eines der ersten reinrassigen Ballerspiele für den Amiga ist, wie man schon fast erwarten durfte, die Umsetzung eines Atari-ST-Programms. »Backlash« stammt vom »Mercenary«-Schöpfer Paul Woakes, der sowohl die ST- als auch die Amiga-Version programmiert hat.

Das Action-Spektakel findet auf einer endlosen Ebene statt, die Sie in dreidimensionaler Darstellung aus dem Cockpit Ihres Raumschiffes sehen. Aus welcher Richtung sich gerade ein Gegner nähert, erkennt man auf dem Radar, der in der Mitte des Bildschirms über die 3D-Darstellung geblendet wird.

Im Spielverlauf rasen Sie über die Ebene, weichen feindlichen Schüssen aus – oder noch besser, schießen diese ab – und jagen hinter den schnellen Kampfjägern her. Aus den unterirdischen Basen entschlüpfen immer neue Feindschiffe, die mit zunehmender Spieldauer immer zahlreicher werden.

Besonders kitschig wird es, wenn Sie eine wärmesuchende Rakete im Visier hat. Direkt darauf zuhalten und aus allen Rohren schießen, ist das beste Rezept dagegen. Wenn Sie lange genug durchhalten, darf sogar nachts gespielt werden. Bis auf den Schwierigkeitsgrad ändert sich nicht viel. (ma)

AMIGA

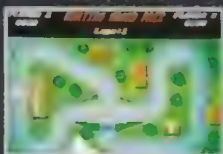
ANCO

ST



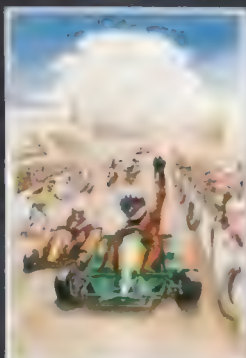
GRID START
Messen Sie Ihren 6-Gang Formel 1 Wagen (mit Boostart) gegen 23 andere Wagen auf 6 weltberühmten Strecken. Üben Sie ausgiebig, bevor Sie überhaupt daran denken, auch nur am Anfänger-Rennen teilzunehmen.

AMIGA



KARTING GRAND PRIX
Go-Kart Rennen machen viel Spaß, verlangen jedoch Geschicklichkeit und Erfahrung bei der Wahl der Kettenräder und Reifen, um der Strecke, den Wetterverhältnissen und dem Fahrstil gerecht zu werden. Probelauf oder Rennen auf 8 Strecken. 1 oder 2 Spieler.

ST & AMIGA



LAS VEGAS

Sie haben 4 Dollar und brennen darauf, die Bank in Las Vegas zu sprengen. Spielen Sie an den allerneuesten Maschinen, hoch oder niedrig, um schließlich am Black Jack Tisch Ihren Traum zu realisieren.

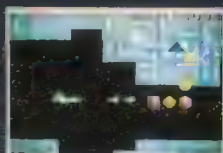
ST & AMIGA



XR 35

Acht Sektoren, müssen Sie durchfliegen und dabei auf zahllose und äußerst bewegliche Aliens achten, die darauf warten, Ihr Schiff zu erobern. Multi-Funktion-Hintergrund.

AMIGA



JUMP JET

Sie haben die Chance, einen einzigartigen und komplexen Senkrechtfahrer zu fliegen. Wenn Sie Schweben und Anflug geübt haben, beschleunigen Sie den Jump Jet und benutzen Sie das Radar, um den Gegner aus dem All zu finden. Später wird es noch schwieriger, den Flugzeugträger bei rauher See und starkem Wind zu lokalisieren und darauf zu landen.

AMIGA & ST



STRIP POKER 2

Ein aufregender Pokersabend mit Seminare und Donna liegt vor Ihnen.

AMIGA & ST



TRIVIA TROVE

Ein Spiel für die ganze Familie. Fragen über Sport, Geschichte, Musik und Naturwissenschaften.

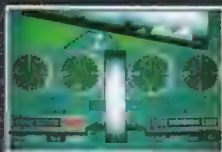
AMIGA & ST



FLIGHT PATH 737

Ein Flugsimulator, mit dem Sie die interessantesten Aspekte des Fliegens durchlaufen. Haben Sie ab und steigen Sie über Gebirge hinweg, um dann eine sichere Landung zu versuchen. 6 Level.

AMIGA & ST



ANCO SOFTWARE LTD
35 West Hill,
Dartford
Kent DA1 2EL
U.K.

Exklusiv-Vertrieb
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
D 4044 Kaarst 2

Vertrieb Österreich: Karasoft

Rampage

[illegible]

Atari ST (Atari XL, C64, Schneider CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Activision
Bereits getestet in: Power Play 2 (C64)

Jetzt wird's ungemütlich, dachte sich die Polizei, als sich Lizzie, George und Ralph in riesige Monster verwandelten. Und richtig geraten: Die drei fingen auch sofort an, die Stadt zu zerlegen. Haus um Haus brach zusammen, hilflose Passanten wurden verspeist, Panzer plattgetreten und Hubschrauber in der Luft zersägte.

Geschehen ist das Ganze in den letzten Wochen auf dem C64 mit dem Computerspiel »Rampage«. Nun ist die Umsetzung für den Atari ST erschienen.

Sie spielen hier nicht, wie man vielleicht annehmen könnte, den Polizei-Chef, der die drei Monster beruhigen soll. Sie sind vielmehr eines

der Monster und probieren, solange nur möglich, im Spiel zu bleiben und so viel wie möglich zu zerstören. Bis zu drei Spieler können an diesem Zerstörungsgelage teilnehmen: Zwei dürfen mit Joysticks hantieren, der Dritte muß mit der Tastatur vorlieb nehmen. Spielt man zu zweit oder alleine, übernimmt der Computer auf Wunsch die restlichen Monster.

Mit gezielten Schlägen gilt es, alle Häuser auf dem Bildschirm einzureißen. In manchen Fenstern der Häuser erscheinen Extras, die beim Auf sammeln Bonus-Punkte oder -Energie vergeben. Manche Extras sind sogar eßbar wie beispielsweise dieser böse Scharfschütze (Mamoff). (bs)



Schlecht gelaunte Monster machen Rabatz (ST)

Boris: „Man darf zufrieden sein.“

Die in der letzten Ausgabe von Power Play getestete C64-Version von Rampage war doch etwas öde, die ST-Version kann hingegen mit gesteigertem Spielwitz aufwarten.

Die Monster lassen sich wesentlich besser steuern, es sind auch mehr Chancen gegeben, den Angriffen der Polizei auszuweichen und die Angreifer zu vernichten. Die Grafik ist für den ST überdurchschnittlich: Durch eine trübe Farb-Wahl macht sie zwar einen zu dunklen Eindruck. Dafür

sind die Sprites liebevoll gezeichnet und toll animiert. Die einstürzenden Häuser gleichen allerdings denen der C64-Version. Der Sound ist für den ST nicht allzu schlecht, kann aber nur Mittelklasse erreichen.

Die ST-Version von Rampage kommt den Original-Automaten relativ nahe und ist die beste von allen Heimcomputer-Umsetzungen. Auf Dauer wird das Spiel ein wenig langweilig (vor allem, wenn man allein spielt), weil sich nichts Neues tut.



Ein Blick durchs Fernglas: Pixel in Sicht! (C 64)

Heinrich: „Viel U-Boot fürs Geld.“

Spielerisch gehört Sub Battle Simulator zu den besseren Programmen dieses Genres für den C64. Viele Sonderfunktionen sorgen für einen kurzweiligen Spielablauf. Leider ist die Tastaturabfrage eine mittlere Pein. Man muß oft eine ganze Weile auf eine Taste hämmern, um beispielsweise eine bestimmte Richtung einzuschlagen. Die Diskettenzurufe können etwas

nerven und wer einen Fernseher hat, dürfte mit Radar- und Karten-Anzeigen ein wenig zu kämpfen haben: Ein schwarzer Pixel auf dunkelblauem Grund ist oft erst beim zweiten Hinsehen zu erkennen. Das sind freilich alles nur Schönheitsfehler; wer noch keine U-Boot-Simulation in seiner Sammlung hat, wird mit dem Sub Battle Simulator insgesamt gut bedient.

Sub Battle Simulator

[illegible]

C64 (Atari ST, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx
Bereits getestet in: Happy-Computer 6/87 (MS-DOS)

Mit gehöriger Verspätung läuft die U-Boot-Simulation »Sub Battle Simulator« jetzt auch für den C64 vom Stapel.

Schauplatz des Geschehens sind die Ozeane während des 2. Weltkriegs. Sie können einzelne Missionen wählen, üben oder versuchen, den ganzen Krieg zu überstehen. Vier Schwierigkeitsstufen erleichtern den Einstieg. Auf dem einfachsten Level gibt es zum Beispiel einen Navigations-Computer, der das Boot nach Koordinaten-Eingabe an die gewünschte Stelle bugsiert. Man kann den Zeitfaktor in mehreren Stufen bis zum

Verhältnis 1 Sekunde Echtzeit
= 4 Stunden im Spiel einstellen.

Eine komplexe Mission kann beispielsweise so aussehen: Fahren Sie zu einer bestimmten Position, patrouillieren Sie dort zwei Wochen und fahren Sie dann zu einer Insel, um ein paar Männer aufzunehmen. Die Heimatbasis kann sich über Funk mit neuen Instruktionen melden.

Die Tastatur ist fast komplett mit Kommandos belegt. Die C64-Umsetzung ist dadurch nicht so komfortabel wie die ST-Version, bei der man viele Funktionen mit der Maus ausführen kann. (hl)



Vorsicht vor Graulmpörten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob die
das Original sein und nicht eine deutsche An-
fertigung enthält. Spätere Reklamationen
können anders nicht demzufolge werden.



U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2
Vertrieb Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER



DYX®

Distribution in Österreich: Karasoft
Vertretung in der Schweiz: Thali AG

Rygar (C64)



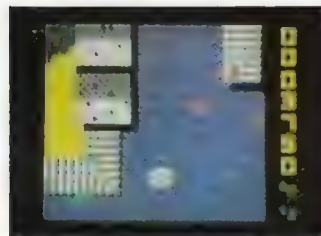
„Rygar“ ist ein Barbar aus dem Bilderbuch: wild, kämpferisch und mit einer rostfreien Allzweck-Kreissäge ausgerüstet. Mit ihr schlägt sich durch viele horizontal scrollende Levels. Angreifer aus allen Himmelsrichtungen stellen sich Rygar in den Weg, der seine Waffe einsetzen, springen und sich ducken kann. Auf seinem gefährlichen Weg kann Rygar Extras einsammeln. Je schneller er einen Level schafft, desto üppiger fällt ein Zeit-Bonus aus.

Diese Spielautomaten-Umsetzung enttäuscht durch ihre mickrige Grafik. Futzige Sprites prügeln vor langweiligen Landschaften aufeinander ein. Die muntere Metzelei hat allerdings einen gewissen Unterhaltungswert. Wer ein schweres und unkompliziertes Action-Spiel sucht, bei dem ständig was los ist, wird mit Rygar am ehesten glücklich. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold
POWER-WERTUNG: 4,5

Flying Shark (C64)

Gleich noch ein schwieriges Action-Spiel mit Extras, doch wird bei „Flying Shark“ der Bildschirm von oben nach unten gescrollt. Sie steuern hier ein Flugzeug, das sich gegen Flieger, Panzer, U-Boote und andere Angreifer durchs Leben schießt. Dank einer „Continue Game“-Option darf man auch nach dem Verlust aller Leben an dem Level weiterspielen, den man zuletzt erreicht hatte.



Flying Shark bietet auf dem C64 viel Scrolling, viele Sprites und Action satt. Kein sonderlich intelligentes Spiel, aber

zum Abreagieren gut geeignet. Es gefällt mir insgesamt eine ganze Klasse besser als Rygar. (hl)

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird
POWER-WERTUNG: 7

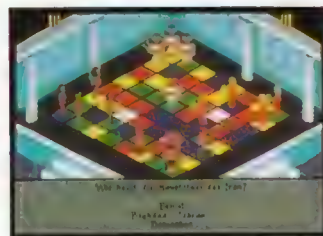
Madballs (C64)

Der neueste Spielzeug-Schreck fürs Kinderzimmer sind die „Madballs“. Zumindest in England sind die Kleinen ganz verrückt nach diesen greulichen Bällen, bei deren Anblick Tante Bertha in Ohnmacht fallen würde.

Ocean hat das Spiel zum Spielzeug herausgebracht und betont ausdrücklich, daß das Programm eher für kleinere Kinder gedacht ist. In der Tat ist das Spiel nur für Madballs-Liebhaber genießbar (in der Packung findet man auch ein paar Aufkleber mit den Lieblingen). Spielwitz und technische Qualität sind lau. Man steuert einen ständig hüpfenden Madball über eine scrollende Oberfläche und sollte andere Bälle in den Abgrund schubsen (aber nicht geschubst werden). Wer dieses Programm freiwillig länger als 15 Minuten spielt, schreibe mir bitte eine Postkarte. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean
POWER-WERTUNG: 3

Powerplay (Amiga, ST)



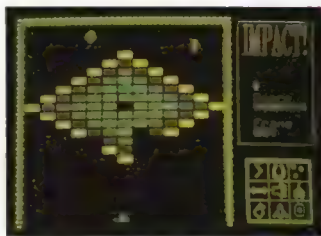
Nein, „Powerplay“ ist definitiv nicht das Spiel zur Zeitschrift – es handelt sich vielmehr um ein Quiz-Spiel im Stil von „Trivial Pursuit“. Es wurde jetzt für Atari ST und Amiga umgesetzt und bei dieser Gelegenheit hat man die zirka 2000 Fragen komplett ins Deutsche übersetzt. Bis zu vier Spieler können mitmachen. Am aufregendsten ist eine Art Herausforderungs-Modus, bei dem derjenige gewinnt, der als erster die richtige Antwort weiß. Ein Editor erlaubt es, dem Programm selbstgemachte Fragen einzutrichtern.

Einige spielerische Mängel mindern die Qualität des Programms. So merkt sich Powerplay nicht, welche Fragen schon einmal gestellt wurden. Wenn man öfters spielt, werden deshalb alte Fragen neu

aufgetischt. Der Hersteller will vielleicht eine verbesserte Version nachschicken. Da Amiga- und ST-Versionen absolut identisch sind, gilt die Power-Wertung für beide. Die CPC- und C64-Versionen sind nicht in Deutsch erhältlich. (hl)

Amiga, Atari ST (C64, Schneider CPC)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Arcana
POWER-WERTUNG: 5

Impact (MS-DOS)



Eines der besten Geschicklichkeitsspiele im „Breakout“-Stil gibt es jetzt auch für MS-DOS-PCs mit CGA- oder EGA-Grafikkarte: „Impact“ bietet 80 Bilder, flotte Maussteuerung, ein Construction-Set und jede Menge Extras. Die Grafik ist unter CGA nicht so schön bunt wie bei ST und Amiga. Auch auf die schönen Digi-Sounds müssen PC-Spieler verzichten. Der Spielspaß leidet zum Glück kaum darunter, und der ist bei dieser Umsetzung nicht von schlechten Eltern. Das Programm kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, doch dann spielt es sich nicht so gut. (hl)

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic
Bereits getestet in Power Play 1 (Amiga) ★ POWER-WERTUNG: 7

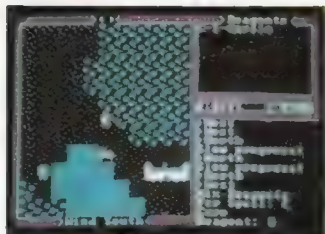
Phoenix (Atari ST)

Stillgelegte Hyperraum-Autobahnen sollen von Minen befreit werden – das ist doch eine Aufgabe für einen guten Welt-raumpiloten! Bei „Phoenix“ müssen Sie Ihr Schiff immer auf der Strecke halten und aufpassen, daß kein Sturz aus dem Hyperraum erfolgt (wenn das mein Physiklehrer wüßte...). Die Rauminen werden per Laserschuß erledigt.

Phoenix hat nichts mit dem gleichnamigen Oldie-Spielautomaten zu tun. Es bietet ein einfaches, kurzfristig interessantes Spielprinzip und zweckmäßige Vektorgrafik. Ein anfangs fesselndes Programm, das aber relativ schnell langweilt. (hl)

Atari ST
69 Mark (Diskette) ERE/Infogrames
POWER-WERTUNG: 4,5

Ultima IV (MS-DOS)



Kurz bevor der brandneue fünfte Teil der »Ultima«-Serie endlich erscheint, hat man bei Origin Software die MS-DOS-Version von »Ultima IV« herausgebracht. Dieser Klassiker ist schon vor geraumer Zeit für den C64 erschienen und auch heute noch ein interessantes und komplexes Rollenspiel.

Die PC-Version ist sehr schnell und braucht kaum Zeit, wenn einmal nachgeladen werden muß. Unter CGA präsentiert sich Ultima in den üblich bleichen Farben, während bei einer EGA-Grafikkarte schon kräftigeres zu sehen ist. Trotzdem erinnert die Grafik fatal an die C64-Version und ist recht schlicht.

Um so edler sind die Beigaben: Es gibt zwei ausführliche und gute Anleitungsbü-

cher in englischer Sprache mit vielen Tips, eine Stoffkarte und einen metallenen Anhänger, der im Programm eine große Rolle spielt. Wer mal was anderes als »The Bard's Tale« auf seinem PC spielen will, sollte mal zu diesem Programm greifen. Aber Vorsicht: Es kann süchtig machen! (al)

MS-DOS (C64, Amiga, Apple II, Atari ST)
zirka 80 Mark (Diskette) * Origin
POWER-WERTUNG: 8

Garfield - Big, fat, hairy Deal (C64)

Der ewig schlechtgelaunte und hungrige Comic-Kater Garfield schlägt sich nun durch sein erstes Computerspiel. In diesem Action-Adventure muß er seine Freundin Arlene aus dem Tierheim befreien. Das geht natürlich nicht ohne Probleme.

Zum einen braucht Garfield ständig Nahrung. Leider ist es oft nicht sehr einfach, an Lasagne und andere Leckereien heranzukommen. Also muß Garfield bestimmte Gegenstände aufsammeln und an den richtigen Stellen einsetzen. Außerdem laufen auch Nermal und Odie sowie

ein paar üble Monster durch das Haus von Garfield-Besitzer Jon und den Rest der Welt. Odie und Nermal werden vom Computer gelenkt und können ebenfalls Gegenstände einsammeln. Da hilft dann oft nur ein kräftiger Tritt von Garfield.



Das Spiel ist nicht allzu komplex und sollte von fortgeschrittenen Spielern in wenigen Tagen gelöst werden können. Die Grafik orientiert sich stark an den Comics, aber auf Grund der geringen Auflösung des C64 sowie der eingeschränkten Farbwahl hat das Bildschirmgeschehen manchmal nur entfernte Ähnlichkeit mit dem Comic-Strip. (bs)

C64 (Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
The Edge
POWER-WERTUNG: 4,5



Entscheiden Sie selbst, ob Ihnen unser Spiele-Angebot einen kurzen Anruf oder DM 0.60 für eine schnelle Postkarte wert ist.

Die Fakten sind schlicht & ergreifend - und sie sprechen für sich:

1. Wir liefern Ihnen schnellstmöglich jedes Spiel.
2. Per Brieftrager/Nachnahme, direkt an Ihre Haustür gebracht.
3. Das meiste ab Lager - und falls mal vergriffen, innerhalb von ein paar Tagen.
4. Alle neuen Titel^{*)}, sobald sie vom Hersteller herausgebracht worden sind.
5. Das gesamte Sortiment der internationalen Marken und Hersteller für C64, Atari 800/130XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer.
6. Alles zu "funtastischen" Preisen, die Ihren Vergleichen sicher standhalten.

^{*)} Grau-Importe suchen Sie bei uns vergebens:
Wir vertreiben ausschließlich die Original-Produkte.
Selbstverständlich mit der vollen Hersteller-Garantie.
Viel Spaß mit unserer Liste.

FUNTAStIC ComputerWare^o

D-8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089 - 260 95 93. Mo-Fr, von 10 - 17 Uhr.
Fordern Sie noch heute die Liste für Ihren Rechner an! Kostet nix und kommt sofort.

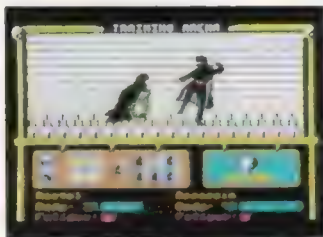
Moebius

»Moebius«, das Prügel-Spiel mit Rollenspieleinschlag, ist jetzt auch für den Amiga erschienen. Der Spieler kämpft sich mit viel Geduld und fernöstlicher Philosophie durch das Inselreich Khartun. Eine heilige Kugel ist entwendet worden, die man als anständiger Amigabesitzer zurückerobert muß. Dabei trifft man auf allerhand Scheusale, die man zuvorkommend auf die Matte legen muß.

Wie schon auch bei der C64-Version, hat man auf dem Amiga verschiedene Kampfdisciplinen zur Verfügung, die man erst trainieren muß. Damit Moebius nicht nur zu rohem Geprügel ausartet, kann sich der Spieler auch mal einer Prise Magie bedienen, um sich durchzusetzen.

Das Spiel ist nur ein wenig flotter als auf dem C 64, nutzt den Amiga aber bei weitem nicht aus. Vor allem die Kämpfe haben eine übel ruckartige Grafik.

Interessanter ist da schon das Bild des großen Meisters, der gut digitalisiert wurde. Die restlichen Grafiken sind schlichtweg häßlich. Trotz der ruckartigen Kampfszenen spielt sich Moebius gar nicht mal so schlecht und ist für Rollenspiel-Freaks durchaus zu empfehlen – Liebe auf den zweiten Blick. (al)



Amiga (Atari ST, C64)
zirka 80 Mark ★ Origin
POWER-WERTUNG: 6,5

Inside Outing (C 64)

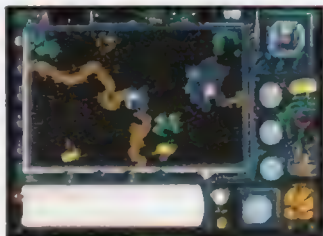
Sie sind ein Dieb – ein ziemlich guter sogar. Aber leider sind Sie einer alten Dame auf den Leim gegangen und sind in ihrem riesigen Haus gefangen. Die Lady macht Ihnen ein Angebot: wenn Sie alle Schätze in ihrem Haus finden, läßt sie Sie wieder frei. Ihr verstorbener Gatte hat zwölf kostbare Dinge im Haus versteckt (Traue keiner Bank!), und die hätte Sie gerne wieder. Das ist doch für einen Dieb wie Sie ganz einfach, oder?

»Inside Outing« ist ein reinrassiges Action-Adventure in 3D-Stil. Man steuert die Spielfigur durch das Haus, weicht energiefressenden Haustieren aus und sucht Geheimgänge. Erstaunlich bunt und detailreich sind die Grafiken der einzelnen Zimmer; nicht so schön sind die Sprites geraten, die etwas klobig aussehen. Wer schon an Programmen wie »Head over

Heels« Spaß hatte, sollte sich »Inside Outing« einmal ansehen. Wer keine Action-Adventures mag, sollte die Finger davon lassen. (bs)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
★ The Edge
POWER-WERTUNG: 5

Tanglewood (ST)



Wer mit dem Englischen auf Kriegsfuß steht, und trotzdem nicht auf »Tanglewood« verzichten will, sollte einmal ein Auge auf die deutschsprachige Version werfen. Alle Texte, Programme-Beschreibungen und das ganze Handbuch sind übersetzt worden.

In dem Spiel braust man mit fünf verschiedenen Fahrzeugen über die Oberfläche eines bunten Planeten, um ein verlorenes Dokument wiederzufinden. Aber es tut sich auch was unter der Oberfläche: Mit ein wenig Glück kommt man in verschiedene Minen, Stollen und Kanäle, in denen man sich zurechtfinden muß. Um das Spiel zu lösen, sollte man seine Fahrzeuge strategisch einsetzen. Leider ist die Maussteuerung sehr gewöhnungsbedürftig, was den Spaß gewaltig mindert.

Tanglewood ist ein sehr großes und komplexes Action-Adventure, an dem man mit etwas Durchhaltevermögen Spaß finden kann. (al)

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal
POWER-WERTUNG: 5,5

International Karate + (CPC)

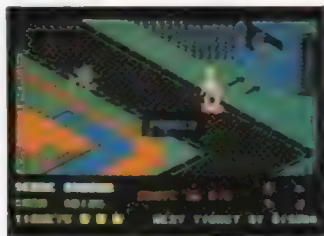


Das Leben ist voller angenehmer Überraschungen: daß »International Karate +« auf dem Schneider CPC eine so gute Figur machen würde, hätte ich nicht gedacht. Zumal die Umsetzung des Vorgängers »International Karate« vor gut einem Jahr eine ziemliche Katastrophe war. Karate + ist fast so schnell wie das C64-Original und bietet auch den besonders unterhaltsamen Prügel-Modus »Zwei Spieler gleichzeitig gegen den Computer«. Eines der besten Karate-Spiele, die es derzeit für den CPC gibt. (hl)

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
★ System 3/Activision
Bereits getestet in Power Play 2 (C64)
POWER-WERTUNG: 7

720° (C64)

Der Spielautomat »720°«, den wir in Power Play 2 vorstellten, ist mittlerweile für C64, CPC und Spectrum erschienen. Die Commodore-Version stammt von Top-Programmierer Chris Butler und ist spielerisch mit dem Automaten identisch: In vier Skateboard-Disciplinen (Slalom, Abfahrt, Springen, Rampe) kann man sich Punkte und Medaillen verdienen. Doch um an den Wettbewerben teilnehmen zu können, muß man sich erst Tickets verdienen. Im Laufe des Spiels verhilft Zusatz-Ausrüstung zu besseren Leistungen.



Die Grafik der C64-Version ist leider nicht sehr schön gezeichnet. Scrolling und Spieltempo sind dafür gut und machen 720° zu einem interessanten Geschicklichkeits-Spiel. Es ist auf Dauer allerdings nicht ganz so abwechslungsreich wie Electronic Arts' Skateboard-Alternative »Skate or die«, die auch grafisch mehr zu bieten hat. Auf dem CPC sieht die Grafik zwar etwas schöner aus, doch dafür ist das Scrolling viel langsamer. Insgesamt eine Automaten-Umsetzung, deren Qualität nur knapp über dem Durchschnitt liegt. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold
POWER-WERTUNG: 6

Die Preisfragen

Wer Rastan in Spielhallen-Qualität zu Hause erleben will, muß drei Fragen richtig beantworten. Sie haben alle mit Computerspielen zu tun, in denen ähnlich wie bei Rastan ein einsamer Held gegen eine feindliche Übermacht kämpft. Nur wer die folgenden Fragen richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.

Frage 1: Wie Rastan kommt auch dieser junge Mann aus der Spielhalle. Das Spiel, in dem er auftritt, ist die Umsetzung eines Konami-Automaten und wird in dieser Ausgabe getestet. Sein Name ist mit dem des Spiels identisch. Wie heißt der Held, der außerirdischen Invasoren Saures gibt?

Frage 2: Action-Spiele sind in der Regel etwas für Bildschirm-Machos. Diese kämpferische Dame ist eine der wenigen Heldinnen dieses Genres. Sie spielte bereits in zwei Computerspielen eine Hauptrolle. Das zweite heißt »Psycho Soldier«, der Titel des ersten ist mit ihrem Namen identisch. Wie heißt sie?

Frage 3: Es gibt einen Anti-Helden, der sich in einem Computerspiel mit diversen Aliens auseinandersetzen muß. Nach einer wilden Party baute er auf einem unwirtlichen Planeten eine Bruchlandung. Der Name des »harten« (die Anführungszeichen stehen nicht umsonst da) Helden ist mit dem des Spiels gleich – wie lautet er?



Barbar im Aktenkoffer

Das hat wirklich nicht jeder: Bei unserer Rastan-Aktion gibt es einen Spielautomaten zu gewinnen, der in einen Koffer eingebaut ist!

Imagine's neue Spielautomaten-Umsetzung »Rastan« macht auf Heimcomputern eine gute Figur (siehe Test in dieser Ausgabe). Den totalen Spielgenuss bietet der Originalautomat, den Ihr bei unserem Wettbewerb als Portable-Version gewinnen könnt: die Platine ist in einem Akten-

koffer untergebracht! Monitor oder Fernseher und Joystick müssen nur noch angeschlossen werden, um eine Runde Rastan in Spielhallen-Qualität zu beginnen.

Das ist nicht der einzige Preis, den Ocean/Imagine spendieren. Es gibt außerdem Rastan-Computerspiele, »Combat School«-T-Shirts und LPs mit dem »Platoon«-Soundtrack zu gewinnen (bei Ocean erschien das Spiel zum Film).

Schickt Eure Postkarten mit den drei Lösungswörtern bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Rastan
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. April 1988 (kein Aprilscherz!). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gebt bitte neben Eurem Absender noch an, welches Computer-System Ihr besitzt, damit die Gewinner eines Programms auch das richtige

Spiel bekommen (zum Beispiel »C64, Diskette«). Wer ein Spiel gewinnt, aber keinen C64, CPC oder Spectrum besitzt, bekommt ein aktuelles Ersatzprogramm zugesandt. (hl)

Das gibt's zu gewinnen:

1. Preis:

- eine original Rastan-Automatenplatine im Aktenkoffer. Kann an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen werden.

- ein Rastan-Computerspiel
- eine LP mit dem Platoon-Soundtrack

- ein Combat School-T-Shirt

2. und 3. Preis: je

- ein Rastan-Computerspiel
- eine LP mit dem Platoon-Soundtrack

- ein Combat School-T-Shirt

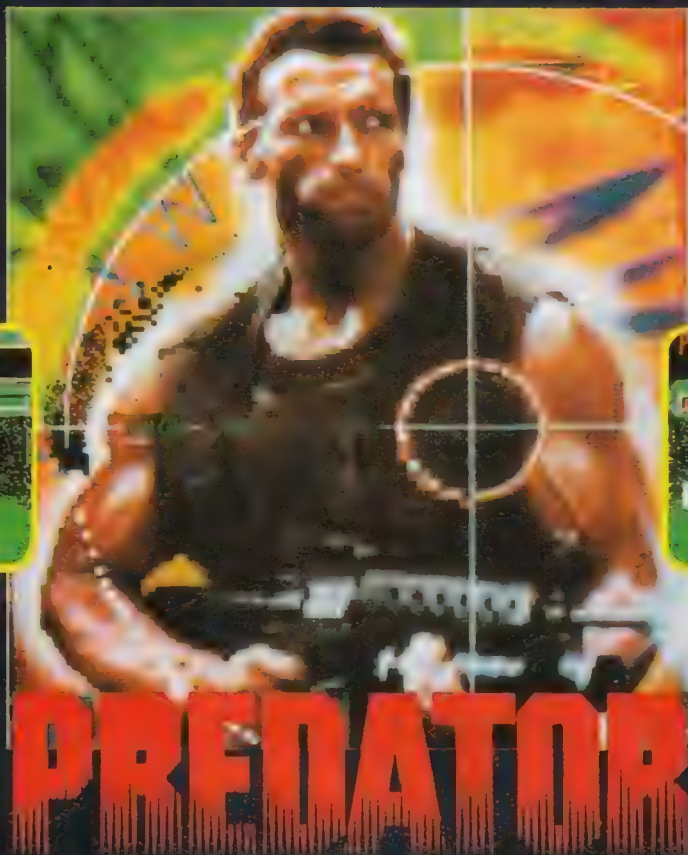
4. bis 10. Preis: je

- ein Rastan-Computerspiel



Hier kämpft Rastan wacker auf dem C64

SCHWARZENEGGER



ACTIVISION

DER FILM ★ DAS SPIEL

Für Major Dutch Schofer und seine Männer sind Befreiungsaktionen reine Routine. Auch dieses Mal - im südamerikanischen Dschungel scheint es kein Problem zu werden - bis El Com - und das Gurren beginnt. Alle menschlichen Verluste sind vergessen und Schofer und seine Truppe sind nicht mehr länger die Jäger. Sie

sind die Gehetzten - immer und immer wieder angegriffen von einem Feind, der sich dem Deckungsel empfeßt und mit einer unermesslichen Kraft zuschlägt.

Schaefer stellt sich dem Wesen gegenüber, ohne seine Ausrüstung, und muß sich ganz auf seine körperliche Kraft und sein Diskriminations-

verlassen. Der Dschungel ist seine einzige Hilfe und mit Intelligenz und Instinkt tritt er seine größte Herausforderung an: Am Leben zu bleiben!

ACTIVISION

© 1987 Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved. Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corp. and used by Activision Inc. Under Authorization.

Erhältlich als Camcorder 64/128 Cassette und Diskette Amstrad CPC Cassette und Diskette (14,99,- Atari ST

Source: *Business Week*, March 24, 1997, p. 66. © 1997 Business Week. Reprinted with permission. All rights reserved.

Sparschwein-Schoner

Billigspiele ganz groß: Wir stellen elf aktuelle Programme vor, bei denen nicht beim Spielwitz gespart wurde.

In England haben sie schon so viel Boden gutgemacht, daß einige Branchenkenner wegschmeißen Theorien entwickeln: Die immer populärer werdenden Billigspiele würden die Charts in Zukunft noch stärker beherrschen; für 8-Bit-Computer könne man in Zukunft überhaupt keine Vollpreis-Titel mehr absetzen. So weit sind wir noch lange nicht, aber Tatsache ist, daß über die Hälfte der Positionen in den britischen Charts von Billigspielen eingenommen werden.

In Deutschland sind die preiswerten Alternativen auch allmählich auf dem Vormarsch. In immer mehr Softwareläden sieht man die Ständer mit Mastertronic-, Firebird- und Code Masters-Titeln. Diese drei etablierten Softwarehäuser bekommen immer mehr Konkurrenz im Budget-Sektor: In England feiern neue Softwarehäuser wie Alternative und Top Ten die ersten Chart-Erfolge. Kingsoft aus Deutschland gilt als Spezialist für Amiga-Billigspiele und bietet jetzt auch auf Diskette Spiele für 8-Bit-Computer an, die nur 10 Mark kosten. Die meisten anderen Budget-Programme sind nur auf Kassette erhältlich, was gerade beim C64 sehr schade ist. Da im umsatzstarken Großbritannien aber kaum ein C64-Besitzer ein Diskettenlaufwerk besitzt, ist diese Politik der britischen Softwarehäuser verständlich.

Budget-Preisgrenzen

Es gibt immer wieder erfreulich gute Billigspiele, die so manches Vollpreis-Programm am aussehen lassen. Auf den nächsten Seiten stellen wir Euch elf Titel für die verschiedensten Computer vor, die uns in den letzten Wochen aufgefallen sind. Wir haben dabei folgende Preisgrenzen gesetzt: 8-Bit-Spiele dürfen auf Kassette maximal 15, auf Diskette höchstens 20 Mark kosten, um bei uns als Billigspiel durchzugehen. Vollpreis-Titel kosten im Durchschnitt zwischen 35 (Kassette) und 50 Mark (Diskette).

Unser Budget-Limit für die 16-Bit-Riege Amiga, ST und MS-DOS liegt bei 30 Mark. Zum Vergleich: Die meisten Vollpreis-Spiele für diese Computer kosten zwischen 50 und 90 Mark. Laßt uns wissen, wie Euch diese gebündelte Billigspiel-Übersicht gefällt. Bei entsprechender Resonanz können wir solche Budget-Blöcke öfters bringen. (hl)



ATV Simulator

Der »ATV Simulator« von Code Masters erinnert sehr stark an die Top-Hits »Kikstart« und »Kikstart II« von Mastertronic, die vor einiger Zeit Furore gemacht haben. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt und es können zwei Spieler gleichzeitig gegen die Zeit fahren.

Jede Strecke ist mit anderen Hindernissen gepflastert. Sobald das Rennen beginnt, müssen Sie mit einem kühnen Satz auf das ATV (»All Terrain Vehicle«) springen und Gas geben. Die Zeit ist äußerst knapp bemessen. Doch Vorsicht, wer zu schnell fährt, landet kurzerhand auf dem Hosenboden und verliert wertvolle Sekunden, die man nur schwer wieder gut machen kann. Gefühvolle Steuerung ist gefragt. Zum Glück kann man im Rennen nicht nur gasgeben und bremsen, sondern auch springen, das Vorderrad hochreißen und das ATV sogar wenden, um eventuell neuen Anlauf zu nehmen. Gelingt es nicht, den Kurs innerhalb des Zeitlimits zu beenden, ist das Spiel vorbei. Andernfalls erwartet Sie eine neue Strecke mit neuen Hindernissen.

Das hört sich zwar alles ganz nett an, doch leider spielt sich der ATV Simulator bei weitem nicht so gut wie seine Vorbilder Kikstart und Kikstart II. Schade, denn Grafik und Sound sind ganz passabel und auch die Animation des ATVs läßt nichts zu wünschen übrig.

Am unterhaltsamsten ist ATV dann, wenn zwei Spieler um die Wette fahren. Alleine ist es eher öde, kommt es doch nur darauf an, die Hindernisse mit der richtigen Geschwindigkeit zu überfahren. Ein paar Gags, wie zum Beispiel Pinguine, die mit Bällen jonglieren, steigern den Spielspaß auch nicht entscheidend. Wer eines der beiden Kikstart-Spiele hat, muß sich ATV bestimmt nicht kaufen. Wer keinen der beiden Oldies hat, sollte sie sich schleunigst besorgen.

Zum Schluß noch einen Tip: Wenn Sie über Hindernisse springen, sollten Sie das Vorderrad immer hochreißen. Doch Vorsicht, denn auf der anderen Seite ist es sehr ungesund, auf dem Vorderrad zu landen. (mg)

**C64 (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 4**

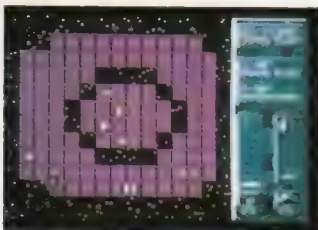
Motos

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 7,5**

Bisher ging es auf Ihrer Raumstation ja immer recht friedlich zu. Doch nun wollen sich Weltraum-Killer-Bienen bei Ihnen einnisten. Gegen diese Bienen hilft kein Laser-Strahl und keine Neutronen-Bombe. Sie müssen sie ganz rigoros von der Weltraum-Station schubsen. Doch Vorsicht: Die Bienen haben dasselbe mit Ihnen vor.

Haben Sie eine Ebene der Station von der Plage befreit, geht es auch schon auf die nächste. Die Bienen werden immer gemeiner und bringen auch anderes außerirdisches Volk mit. Ja sogar Bienenstöcke, aus denen stets neue Bienen kriechen, sind schon auf den höheren Ebenen der Station entstanden. Doch zum Glück können Sie sich kurzzeitig mit Extra-Power und mit Sprungkraft ausstatten, wenn Sie die entsprechenden Gegenstände auf-sammeln.

Eingesammelte Extras werden nicht sofort aktiviert. Zu Beginn einer neuen Spielrunde können Sie festlegen, wie viele der gesammelten Extras für diese (und nur diese) Runde aktiv sein sollen. Heben Sie sich also Ihre Sprungkraft für Level auf, in denen Sie auch wirklich springen müssen, und bewahren Sie die Extra-Schub-Power auf, bis wirklich harte Brocken von der Raumstation zu schubsen sind. Doch Vorsicht: Wer im Physikunterricht aufgepaßt hat, der weiß, daß man genauso stark zurückgeschleudert wird, wie man schubst. Man kann also durchaus bei einer guten Attacke den Gegner vom Feld schubsen und selbst rückwärts in den Weltraum purzeln.



Es gibt kein Zeitlimit, in dem sie die Station räumen müssen. Wenn Sie aber zu lange trödeln, werden sie von versteckten Kanonen unter Beschuß genommen.

Die Spielhallen-Umsetzung »Motos« lebt hauptsächlich von der simplen Spielidee, die sehr gut umgesetzt wurde. Grafik und Sound sind nur durchschnittlich, hier hätte man vieles aber auch schlechter machen können. Der Spielablauf und der langsam steigende Schwierigkeitsgrad fordern zu immer weiteren Spielen auf. Kurz: 15 Mark, die sich wirklich lohnen. (bs)



Beat-It

Der Freizeit-Musiker Rockin' Rodney ist auf der Suche nach einem neuen Song. Glücklicherweise ist er auf 60 Labyrinth gestossen, in denen jeweils ein Takt für eine neue Musik-Nummer versteckt ist. Um den Takt zu vervollständigen, muß Rodney einfach nur die herumliegenden Noten einsammeln.

Die Labyrinth bestehen aus dreifarbigem Gängen. Rodney kann sich immer nur in den Gängen einer Farbe bewegen und nicht direkt zu einer anderen Farbe wechseln. Zusätzlich gibt es jedoch einige Laufbänder, die Verbindungs-Brücken zwischen den einzelnen Farben sind.

Kein Computerspiel kommt ohne Bösewichter aus. Rockin' Rodney wird hier von verzerrten Noten bedroht, die ihm bei Berührung Teile seines Songs klauen. Andere Gegner sind noch gefährlicher und lassen Rodney schon mal ein Leben verlieren oder schalten auf dem Level einfach das Licht aus.

Die Gegner kommen in seltsamen Formen. Da ist beispielsweise ein Polizist, der denkt, Rock-Musik sei Umweltverschmutzung und der ihnen den Ton wegdreht. Ein herumwandelnder Joystick vertauscht links, rechts, oben und unten in Ihrer Steuerung. Wer eine Zigarette aufammelt, wird die gesundheitlichen Gefahren des Lasters am eigenen Leibe erfahren: Die Spielfigur verliert die Puste und wird schrecklich langsam. Wer einen Psychiater trifft, spaltet seine Persönlichkeit. Erst wenn man seine andere Hälfte wieder eingesammelt hat, kann das Spiel weitergehen.

C64
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 6

Aber bei so viel Gegnern darf auch die Liebe nicht fehlen: Wer ein paar Blumen sammelt und einem Mädchen übergibt und dann noch die entstehenden Herzen aufammelt, kriegt massig Bonus-Punkte. Spielerinnen aufgepaßt: Zu Spielbeginn kann man anstelle von Rodney auch Rachel auswählen, die dann im Spielverlauf Rodney die Blumen schenken muß.

Zum Üben ist in das Spiel neben mehreren Schwierigkeitsgraden auch ein Schummel-Modus mit unendlich vielen Leben eingebaut worden. Die Grafik ist unterdurchschnittlich, der Sound schlicht aber wirkungsvoll. Der Spielwitz ist aber höher einzustufen als Grafik und Sound. Ein kurzweiliges Vergnügen. (bs)

Grand Prix Simulator

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 6

Mit »Grand Prix Simulator« setzt Code Masters ihre erfolgreiche »Simulator«-Reihe fort. Augenscheinlich hat der Automatenhit »Super Sprint« als Vorbild gedient.

Mit Hilfe des Joysticks steuern Sie einen Rennwagen und sollen zwölf verschiedene Rennstrecken bewältigen. Auf dem Bildschirm sieht man den Kurs aus der Vogelperspektive. Wenn Sie das Ziel nach drei Runden als erster erreichen, wartet schon ein schwierigerer Kurs. Damit das nicht zu einfach ist, treten Sie in jedem Fall gegen einen Computergegner an. Nach Wunsch darf ein zweiter Spieler in das Geschehen eingreifen. Mit drei Autos auf der Strecke wird es dann allerdings ziemlich eng. Während des Rennens tauchen ab und zu verschiedene Objekte auf, die sich in Bonuspunkte verwandeln, sobald sie überfahren werden. Weitere spielerische Feinheiten gibt es leider nicht.

Obwohl Grand Prix Simulator eigentlich ein einfaches Spiel ist, übt es dennoch einen gewissen Reiz aus. Alleine wird es zwar bald langweilig, doch zu zweit sorgt Grand Prix Simulator für einige unterhaltsame Stunden. Die Grafik ist schlicht aber zweckmäßig und die Musik und Soundeffekte sind sogar überraschend gut (auch Sprachausgabe ist mit von der Partie). Die Grafik der C64-Umsetzung ist allerdings nicht ganz so schön wie die der CPC-Version.

Wenn Ihnen »Super Sprint« für knapp 40 Mark zu teuer ist und Sie unbedingt ein Spiel dieser Art für Ihren Computer jetzt haben wollen, dann sollten Sie sich den Grand Prix Simulator ruhig etwas genauer ansehen. Für nur 10 Mark erhält man ein anständiges Produkt, das keine groben Fehler aufweist. Haben Sie es allerdings mit dem Kauf nicht so eilig, dann würde ich Ihnen raten, doch auf »Championship Sprint«, den Nachfolger von Super Sprint, zu warten. (mg)



BMX Kidz

Rassige Rennen gegen die Uhr und packende Duelle mit fünf computer-gesteuerten Mitfahrern verspricht Firebirds neues Budget-Spiel »BMX Kidz«. Schauplatz des Geschehens sind mehrere Hindernisstrecken, die flott von rechts nach links gescrollt werden. Wer zu spät ins Ziel kommt oder sein Rad zu Schrott fährt, scheidet aus. Doch Tempo allein genügt nicht: Um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren, muß man auch einige echte BMX-Kunststückchen hinlegen, was nicht allzu einfach ist.

Während des Rennens bekommen man beim Kampf gegen die Mitfahrer und unsanften Landungen nach Sprüngen so manchen Schubs ab. Die »Spokes«-Anzeige gibt Aufschluß über den Zustand des BMX-Rads. Indem man flackernde Räder aufammelt, werden Schäden wieder repariert. Um die Kondition des Fahrers sollte man sich auch sorgen. Schwindende Kräfte werden durch das Mitnehmen von Limonaden-Dosen (die eher wie mutierte Mülltonnen aussehen) aufgefrischt. Ein müder Radler strampelt merklich langsamer.

C64
15 Mark (Kassette) ★ Firebird
Power-Wertung: 6,5

Nach der ersten Strecke müssen während der Fahrt BMX-Tricks vollbracht werden, um die Qualifikation zu schaffen. Ein Feuerknopfdruck löst Wheelies aus. Während eines Sprungs kann man durch Knopfdruck und Loslassen im rechten Augenblick weitere Kunststücke vollführen. Obwohl BMX Kidz ein Billigspiel ist, hat man bei Grafik und Sound nicht gespart. Die einzelnen Strecken (vor allem die dritte) sind schön gezeichnet; die Musik gehört gar zu den spektakulärsten Sound-Erlebnissen der letzten Monate. Meister Hubbard hat kräftig digitalisiert und gemixt. Knackige Drums und Sprachbeilagen (»G-g-g-g-gol«) sind die Resultate.

Das Spiel ist unkompliziert und keine große geistige Herausforderung, aber unterhaltsam. Daß man Stunts und Tricks während des Rennens vollführen muß, belebt die ganze Angelegenheit ebenso wie die zahlreichen Computergegner. Man greift eigentlich immer wieder gerne zum Joystick, um sein Glück zu versuchen. (hl)

Abyss

C 64
10 Mark (Kassette und Diskette) ★
Kingsoft ★ Power-Wertung: 6,5

In «Abyss» steuern Sie einen hüpfenden Ball auf einer Plattform im All und haben nur ein Ziel vor den tränenden Augen: rautenförmige Hustenbonbons (zu dieser Jahreszeit recht angebracht...) auf bestimmte Zielfelder zu schieben.

Auf seinem Weg kommen dem Ball jede Menge Hindernisse in die Quere. Man trifft auf Barrieren, Wassergräben, Minen und hinterhältige Löcher, die ins bodenlose Nichts führen. Gemeinerweise tummeln sich auch die Fieshüpler auf der Plattform, die dem Ball nachstellen und ihn bei einer Berührung zerstören. Manche von ihnen sind intelligent, manche weniger, entkommen muß man ihnen auf jeden Fall. An einige verborgene Stellen kommt man erst dann, wenn man einen Schalter umlegt. Die können aber weit entfernt sein. Man muß sich also genau einprägen, welcher Schalter welche Funktion hat.

Hat man alle Bonbons aufgeräumt, geht's mit dem nächsten Level los. Die einzelnen Level sind groß und gut zu lösen, ohne langweilig zu werden. Interessant ist die Punktewertung: Das Programm vergibt nicht Punkte, sondern Prozentzahlen.



Im ersten Moment erinnert Abyss sehr an das altbekannte Plattformspiel «Boulder». Auf den zweiten Eindruck spielt es sich jedoch völlig eigenständig.

In Abyss muß man taktisch vorgehen, wenn man vorwärtskommen will. Da keine Zeit abläuft, spielt es sich wie ein Strategiespiel. Heftisch wird es erst dann, wenn ein Fieshüpler angesprungen kommt. Wenn das Spiel zu schwer sein sollte, kann jederzeit Spielstände speichern oder den ungefährlichen Trainingsmodus benutzen. Die Crème de la crème darf sich dann auch in die High-Score-Liste eintragen, die sogar gespeichert wird. Abyss ist ein spritziges Spiel. Es ist zwar nicht mit einer spektakulären Grafik gerüstet, bietet aber neben einer flotten Musik viel Spielwitz und jede Menge Unterhaltung. Noch ein kleiner Tip: Wenn man Abyss geladen hat und die «Restore»-Funktion wählt, kann man sich viele weitere Level ansehen. (ai)



Crystal Raider

Es kommt nicht alle Tage vor, daß ein neues Spiel für die Atari XL/XE-Computer veröffentlicht wird, das keine Umsetzung eines C64-Programms ist. «Crystal Raider» wurde tatsächlich nur für die kleinen Ataris geschrieben.

Per Joystick steuern Sie ein kleines Männchen, das viele Kristalle aufsammeln muß. Leider ist es teilweise sehr schwierig, an die wertvollen Steine heranzukommen. Nur durch geschicktes Springen erreicht man die teilweise äußerst ungünstig platzierten Kristalle. Zudem erschweren zahlreiche seltsame Tiere das Fortkommen. Das Labyrinth besteht aus vielen Räumen, die man zunächst erforschen muß. Nicht alle Gegenden sind so mir nichts, dir nichts zu erreichen. Leider scrollt das Spielfeld nicht. Verläßt man einen Raum, wird zum anderen umgeblendet.

Crystal Raider kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt einer die Steuerung, der andere ist für das Springen zuständig. Wer sich mit dem Labyrinth gut auskennt, kann den «Nacht-Modus» aktivieren. Nun sieht der Spieler nur den Teil des Raumes, in dem er sich gerade befindet.

Crystal Raider ist ein Tip für geschickte Spieler, die gerne Karten zeichnen. Da fast jeder Raum mehrere Ausgänge hat, dauert es seine Zeit, bis man den richtigen Weg gefunden hat. Es erinnert etwas an «Bomb Jack», das es für die XL/XE-Computer leider nicht gibt. Für nur zehn Mark bietet es erstaunlich viel Abwechslung. Das Labyrinth ist sehr groß, und es dauert bestimmt einige Wochen, wenn nicht Monate, bis man es komplett kartografiert hat.

Wer hier nicht zugreift, ist wirklich selber schuld. Crystal Raider ist meiner Meinung nach eines der besten neueren Action-Spiele für die kleinen Ataris. Doch Vorsicht: Wer nicht die Geduld hat, jeden Raum aufzuzeichnen und viel auszuprobieren, der sollte sich Crystal Raider vor dem Kauf noch mal ansehen. (mg)

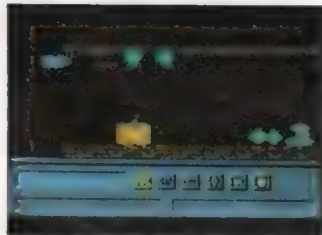
Atari XL/XE
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 7,5

Transmuter

Atari XL/XE (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 5

Für die kleinen Atari-Computer gibt es bekanntlich nicht viele Spiele-Neuheiten. Freunde von Ballereien im «Nemesis»-Stil waren bislang arm dran. Dank «Transmuter», das übrigens von einer Frau programmiert wurde, nehmen die tristen Monate nun ein Ende.

Wie bei allen anderen Spielen dieser Sorte scrollt das Spielfeld von rechts nach links. Jeder Level birgt andere Gefahren. Muß man zum Beispiel in der ersten Runde zahlreiche Feindschiffe und bodengestützte Anlagen abschießen, wartet im zweiten Level ein Labyrinth, das man nur mit geschickter und feinfühler Steuerung unbeschadet übersteht.



Ihr Raumschiff, mit dem Sie die verschiedenen Level meistern sollen, ist zu Beginn ein behäbiges Etwas (am ehesten noch mit einem Dackel vergleichbar), das für längere Weltraumaufenthalte nicht sonderlich geeignet ist. Doch zum Glück kann man sein Gefährt im Laufe des Spiels zu einer waffenstrotzenden Festung ausbauen. Je mehr Feinde im Feuer der Bordgeschütze vergehen, desto tollere Extras darf man sich aussuchen. Zur Wahl stehen rasanterer Antrieb, Laser, schnellere Schußfolge, Bomben, Schutzschild und «Smart-Bombs». Im unteren Bildschirm-drittel sieht man die verschiedenen Extras, die mit Symbolen dargestellt sind. Per Druck auf die Leertaste wird das Extra aktiviert, das gerade gelb aufleuchtet. Schon nach wenigen Treffern blinkt das erste Symbol, das Geschwindigkeits-Extra. Wollen Sie allerdings den Schutzschild haben, müssen ziemlich viele Feinde vernichtet werden, ehe das Symbol aufleuchtet. Sie sollten sich also gut überlegen, welche Hilfe am nötigsten ist und ob es sich lohnt, so lange darauf zu warten.

Obwohl Transmuter technisch wahrlich kein Prachtstück ist, sollten sich alle Actionfreunde unter den XL/XE-Besitzern dieses Spiel genauer ansehen. Für nur zehn Mark bietet es nämlich eine ganze Menge Spaß und Abwechslung. Wenn man seinen Raum-Dackel erst mal richtig aufgerüstet hat (Zusatzantrieb, höhere Schußfrequenz und Bomben sind unerlässlich), macht es wesentlich mehr Laune als zu Beginn. (mg)

was will man mehr

Rainbow Arts



IN 80 DAYS AROUND THE WORLD

Das ist das Spiel der neuen Generation. Der Reiz dieses Spiels liegt nicht in der Geschwindigkeit, sondern in der Vielfalt der Aufgaben. Sie müssen die Welt in 80 Tagen umkreisen und dabei eine Vielzahl von Aufgaben bewältigen. Das Spiel ist ein Meisterwerk der Softwareentwicklung und wird Ihnen ein unvergessliches Erlebnis bieten. Es ist ein Spiel, das Sie nicht nur spielen, sondern auch genießen werden.

Erfolgreich für
COMMODORE 64, ATARI ST - XE1X, AMIGA



JINKS

Mit diesem Spiel können Sie Ihren Reiz für das Spiel 'Jinks' erleben. Es ist ein Spiel, das Sie nicht nur spielen, sondern auch genießen werden. Es ist ein Spiel, das Sie nicht nur spielen, sondern auch genießen werden. Es ist ein Spiel, das Sie nicht nur spielen, sondern auch genießen werden.

Erfolgreich für
COMMODORE 64, AMIGA



BAD CAT

Los Angeles, 1984. Die Stadt war ein Ort, an dem die Sonne immer schien. Die Leute tanzten und lachten. Doch dann kam die Nacht. Die Leute gingen ins Bett und schliefen. Doch dann kam die Nacht. Die Leute gingen ins Bett und schliefen. Doch dann kam die Nacht. Die Leute gingen ins Bett und schliefen.

Erfolgreich für
COMMODORE 64, AMIGA



STREET GANG

Man ist fahrig wie ein Tiger. Man ist fahrig wie ein Tiger. Man ist fahrig wie ein Tiger. Man ist fahrig wie ein Tiger. Man ist fahrig wie ein Tiger. Man ist fahrig wie ein Tiger. Man ist fahrig wie ein Tiger. Man ist fahrig wie ein Tiger.

Erfolgreich für
C 64, ATARI ST - XE1X, AMSTRAD, AMIGA



THE GREAT GIANA SISTERS

Die kleine Giana geht gerne auf Abenteuer. Sie ist eine kleine Giana. Sie ist eine kleine Giana. Sie ist eine kleine Giana. Sie ist eine kleine Giana. Sie ist eine kleine Giana. Sie ist eine kleine Giana. Sie ist eine kleine Giana.

Erfolgreich für
COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST



ANTICS

Das ist ein Spiel, das Sie nicht nur spielen, sondern auch genießen werden. Es ist ein Spiel, das Sie nicht nur spielen, sondern auch genießen werden. Es ist ein Spiel, das Sie nicht nur spielen, sondern auch genießen werden.

Erfolgreich für
COMMODORE 64

INFO-Coupon

Gegen Einsendung dieses Coupons und DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie unseren Gesamtkatalog sowie ausführliches Informationsmaterial.

Bitte Computertyp ankreuzen

AMIGA ☐
ATARI ST ☐
COMMODORE 64 ☐
SCHNEIDER CPC ☐

Name:

Straße/Nr.:

PLZ/Ort:

Bitte sofort absenden an:



RIJSTHARE C&MBH
BRUCHWEIG 128
4044 KAARST 2

Pro Ski Simulator

Schneider CPC (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 4

In Billigspiel-Kreisen haben die Gebrüder Oliver bereits einen guten Namen: Sie schrieben den Budget-Bestseller »Grand Prix Simulator« (siehe auch Test in dieser Ausgabe), der seit Monaten in den britischen Charts ganz vorne liegt. Das neue Programm der beiden Jungs ist der »Pro Ski Simulator« und zur Zeit nur für den CPC erhältlich. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig können ihr Wintersport-Talent auf acht Pisten beweisen. Spielt man alleine, tritt man gegen einen Computer-Fahrer an.



Sobald der Startschuß erfolgt ist, scrollt der Bildschirm langsam, aber sicher von oben nach unten – egal, ob Sie noch im Bild sind oder nicht! Wer bummelt, wird einfach erbarmungslos aus dem Bild gescrollt und kann sich nur noch an einer Art Übersichtskarte orientieren. Ein etwas merkwürdiger Gag, der vor allem am Anfang ein wenig frustriert.

Wer eine Piste weiterkommen will, muß die Slalomtore passieren und innerhalb eines Zeitlimits das Ziel erreichen. Je schneller, desto punktetrichter.

Im Budget-Bereich ist der Pro Ski Simulator fast konkurrenzlos, denn diese Sportart wurde von Billigspiel-Anbietern bislang übersehen. Das Programm hält aber nicht, was die Spielidee verspricht. Die Grafik ist hübsch gezeichnet, doch der Spielfluß ist langsam. Scrolling auf dem CPC ist nicht leicht zu programmieren, aber gar so schlafmüdig wie bei Pro Ski Simulator muß es wirklich nicht ausfallen. Die Steuerung ist zudem sehr gewöhnungsbedürftig. Darüber kann auch die flotte Sprachausgabe nicht hinwegtäuschen.

Ohne das Schlummer-Tempo wäre das Spiel ein echter Knaller, doch so ist es nur Sportspiel-Sammlern zu empfehlen. Das Vergnügen kostet allerdings auch nur einen Zehner. Eine Investition, die sich vor allem beim Spiel zu zweit allmählich amortisiert. (hl)



Mike - The Magic Dragon

Der kleine Drachenjunge »Mike« wurde vom bösen Professor Dragan Drachenklau entführt. Dieser Hundling will ihn doch glatt für seine lebensgefährlichen Experimente mißbrauchen. Doch zum Glück konnte sich Mike von seinen Ketten befreien und muß nur noch den Ausgang finden. Leider ist das einfacher gesagt als getan.

In jedem Raum des Schlosses finden sich unter anderem Roboter, Tretminen oder Energiebarrieren. Zudem kann Mike ein Zimmer erst dann verlassen, wenn er den Schlüssel und ein Codewort gefunden hat. Um an den Schlüssel zu gelangen, muß man alle Kristalle aufsammeln, die sich in dem Raum tummeln. Das Codewort besteht aus drei Buchstaben, die Mike in der richtigen Reihenfolge aufklauen sollte. Das gesuchte Wort hat übrigens immer etwas mit Computern zu tun.

In der Praxis sieht das so aus, daß in jedem Raum zahlreiche Leitern und Plattformen sind, feste und bewegliche, auf denen die gesuchten Gegenstände liegen. Eine Berührung mit seinen Feinden sollte Mike vermeiden, denn er hat nur wenige Versuche, aus dem Schloß zu entkommen. Vorsicht ist auch beim Springen von Plattform zu Plattform geboten. Stürzt Mike ab, hilft nur noch ein Fallschirm. Zu dumm, daß davon nur wenige zur Verfügung stehen.

»Mike - The Magic Dragon« entpuppt sich als grafisch aufgefrischte Variante von Kletterspiel-Klassikern wie »Miner 2049er« oder »Jumpman«. Leider blieb der Spielfuß teilweise auf der Strecke. So schön die Hintergrund-Grafiken auch sind, begeistern konnte Mike nicht. Die Pixel-genauen Sprünge sind nicht jedermanns Sache. Trotzdem ist Mike auf dem Amiga momentan das relativ beste Spiel dieser Sorte, das es noch so gut wie keine Konkurrenten gibt. (mg)

Amiga
29 Mark (Diskette) ★ Kingsoft
Power-Wertung: 5.5

Space Ranger

Amiga
39 Mark (Diskette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 4.5

Das kommt auch nicht alle Tage vor: Bei »Space Ranger« geht es in erster Linie darum, niedliche Lebewesen vor einer drohenden Versklavung zu bewahren. Natürlich läßt es sich dabei nicht vermeiden, den Laser zu gebrauchen und die Sklavenhändler und deren Handlanger unschädlich zu machen.

Erinnert Sie die Aufgabenstellung an einen sehr erfolgreichen, schon etwas älteren Spielautomaten? Fein, dann haben Sie ins Schwarze getroffen. Space Ranger ist nicht mehr und nicht weniger als eine grafisch aufgemotzte Neuauflage von »Defender«, das vor einigen Jahren die Spielhallen-Freaks begeistert hat. Sie flitzen über die horizontal scrollende Planetenoberfläche hinweg und suchen nach den verängstigten Lebewesen, die gerettet werden sollen. Zahlreiche Bösewichte versuchen dies zu verhindern. Auf einem Scanner sieht man, wer sich gerade wo tummelt.

Ihre Dienste werden auf dem Planeten Zyphoor, Josphoor und Carvix gebraucht. Jede Welt wartet mit ihrem Schurken auf, die teilweise sehr lustig aussehen. Auf Carvix ist es zum Beispiel sehr kalt. Schnee und Eis gibt es in Hülle und Fülle. So kann es durchaus vorkommen, daß jemand mit Schneebällen nach Ihnen wirft.



Leider erreicht dieser Defender-Verschnitt bei weitem nicht die Klasse seines Vorbilds. Die drei grafisch unterschiedlichen Planeten samt Lebewesen sind zwar optisch ganz nett anzusehen – spielerisch bietet Space Ranger nur magere Durchschnittskost. Der gerühmte Soundchip Amiga muß sich ziemlich vernachlässigt vorkommen. Außer ein paar Bumm-Bumm-Geräuschen gibt er nichts von sich. Wer unbedingt ein Spiel dieser Art für seinen Amiga haben will, der kommt an Space Ranger momentan nicht vorbei.

Zum einen gibt es zur Zeit nichts Besseres und zum anderen ist es auch verhältnismäßig preiswert. Leider ein Spiel der versenkten Möglichkeiten, denn die Ansätze zu einer guten Ballerei sind da. (mg)

Eigentlich sollte man meinen, daß in der Nach-Weihnachtszeit wenig neue Spiel-Module veröffentlicht werden. Dieses Mal haben sich die Hersteller anscheinend nicht an die Regel gehalten. Anders ist es wohl kaum zu erklären, daß wir erneut große Probleme hatten, alle Neuheiten gebührend zu berücksichtigen.

Für das Sega Master System testen wir neben der Fortsetzung zu »Fantasy Zone«, die Umsetzung des Automaten-Knallers »Afterburner«, Sage und schreibe 4 MBit (512 KByte) schlummern in dem handli-

Eine bunte Mischung aus Sportspielen, Geschicklichkeit-Tests und brandaktuellen Spielautomaten-Umsetzungen erwartet Euch auch diesmal in der Videospiel-Rubrik von Power Play.

chen Modul. Mit »nur« 2 MBit muß »Alien Syndrome«, eine weitere Spielautomaten-Umsetzung, auskommen. Zwei Sport-Simulationen, »Great Basketball« und »Great Golf«, sowie »Teddy Boy« und »Kung Fu Kid« runden den großen Sega-Teil ab.

Für Fans des Nintendo Entertainment-Systems haben wir einen besonderen Lecker-

bissen auf Lager. Exklusiv in Power Play wird der Fitneß-Teppich von Bandai/Nintendo getestet. Dazu gesellt sich ein Bericht über die Nintendo-Lichtpistole »Zapper«, die wir zusammen mit den ersten beiden Spielen dafür vorstellen. »Slalom«, »Pinball« und das niedliche »Clu Land« sind auch mit von der Test-Partie. Für das Atari

VCS 2600 stellen wir den Dauerbrenner »Real Sports Tennis« vor. Nicht weniger interessant ist die zweite Flipper-Simulation für das 2600. Der legendäre »Midnight Magic« liegt als Umsetzung für das VCS vor.

Das Atari XE-System läßt leider immer noch auf sich warten. Der letzte Stand der Dinge war der, daß das Spiel-System als Komplettpaket (Grundgerät mit eingebautem »Missile Command«, Lichtpistole, Tastatur und die Module »Flight Simulator II« und »Bug Hunt«) zum Preis von 359 Mark im Februar verkauft werden soll. (mg)

Kung Fu Kid

Grafik	6																		
Sound	4																		
Power-Wertung	3.5																		

Ihr Kung Fu-Lehrmeister Tayron, dem Sie so viel verdanken, ist vor kurzem ermordet worden. Ein gewisser Madanda ist dafür verantwortlich. Diese abscheuliche Tat darf natürlich nicht ungestraft bleiben. Es liegt an Ihnen, den Tod von Tayron zu rächen.

Doch bevor Sie Madanda in seiner Burg »Lion's Castle« direkt gegenüberstehen und im Kampf Mann gegen Mann besiegen können, warten Horden von Madandas treuen Untertanen. Zum Glück besitzen Sie einen geheimnisvollen Talisman, der Ihnen übernatürliche Kräfte verleiht.

Im Spiel steuern Sie den tapferen Kung Fu-Kämpfer Wang. Sieben Runden voller Hinterhalte und Gefahren stehen ihm bevor. Das Spielfeld scrollt mal von rechts nach links, mal von oben nach unten. Am Ende eines Levels wartet zu allem Unglück noch ein Superschurke (oder auch zwei), der den Zutritt zur nächsten Runde versperrt.

Die beiden Feuerknöpfe leisten auf dem Weg zu Madanda gute Dienste. Wird Knopf eins gedrückt, springt Wang über Hindernisse oder Gegner. Mit Knopf zwei können Sie sich gegen die Widerlinge zur Wehr

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega



Immer auf die Kleinen: »Wang« wird von beiden Seiten angegriffen

setzen (Hau-Ruck). Dabei ist auch der Talisman sehr nützlich. Schleudert man ihn auf seine Feinde, werden diese kampfunfähig. Leider stehen nicht unendlich viele Talismane zur Verfügung.

Für jede Runde gibt es ein

Zeitlimit. Eine bestimmte Anzahl von Treffern hält Wang aus, ohne daß es negative Auswirkungen auf seine körperliche Fitneß hat. Allzu viele Schläge sollte man aber nicht einstecken, denn drei Leben sind schnell verbraucht. (mg)

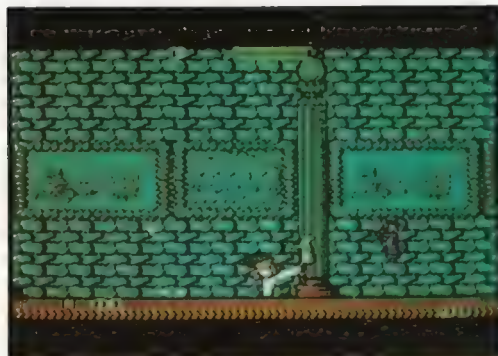
Martin: »Kung Fu-Kitsch«

Die Japaner können von solchen Spielen anscheinend nicht genug bekommen. Ich persönlich habe von diesem Zeug allmählich die Nase voll.

Kung Fu Kid ist ein recht eintöniges Geschicklichkeitsspiel und keinesfalls eine anspruchsvolle Kung Fu-Simulation. Wer auf solche Spiele steht, soll damit glücklich werden. Nette Grafik, viele Gegner – alles gut und schön, aber ich würde zum Bei-

spiel »My Hero« diesem Spiel jederzeit vorziehen

Kung Fu Kid ist eindeutig einer der schwächeren Titel für das Sega-System. Es spielt sich zwar anfangs ganz gut, aber wenn man alle sieben Runden geschafft hat, verliert es deutlich an Reiz. Da ich nach ein paar Stunden Spielzeit schon in den sechsten Level gekommen bin, dürfte der Spielspaß wohl schon nach ein paar Wochen vorbei sein.



Je höher der Level, desto schöner die Grafik

Fantasy Zone II

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	8									
Sound	6.5									
Power-Wertung	7.5									

Neues aus der »Fantasy Zone«: Der drollige Held Opa-Opa muß in der Fortsetzung des Action-Klassikers wieder mal den Retter vom Dienst spielen.

Die »Fantasy Zone« ist ein Imperium von friedliebenden Welten, die durch Warp-Felder miteinander verbunden sind. Als die Fantasy Zone angegriffen wurde, sorgte Opa-Opa (kein zweifacher Großvater, sondern ein japanischer Name für den Held dieses Spiels) wieder für Ordnung. Nur gut, daß sich der fliegende Retter vom Dienst nicht zur Ruhe gesetzt hat.

denn in »Fantasy Zone II« greifen die Blackhearts wieder an. Kann Opa-Opa auch diesmal die Bösewichter besiegen?

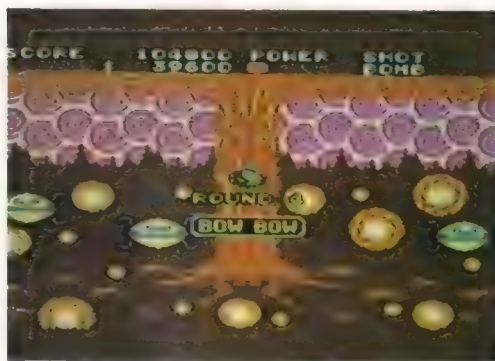
Die Fantasy Zone besteht aus acht Welten, von denen jede wiederum drei bis fünf Abschnitte hat. Addiert man alles zusammen, kommt man auf stattliche 36 Levels. In ihnen flattern die niedlich aussehenden, aber gefährlichen Invasoren herum. Wie beim ersten



Das wabbelige Sega-Joypad kann man bei diesem Programm getrost verheizen. Spielen Sie Fantasy Zone II unbedingt mit ei-

nem guten Joystick; Sie können dann zwar keine Bomben werfen, aber viel exakter steuern - Opa-Opa wird's danken.

Spielerisch bietet das Modul kaum Unterschiede gegenüber dem Vorgänger, was mich doch ein wenig enttäuscht hat. Wer ab der dritten Welt ein Leben (und damit alle Extras) verliert, sieht sehr arm aus. Ohne Zusatzantrieb segnet man schnell das Zeitliche, wenn nicht gerade ein Laden in der Nähe ist.



Runde 4 ist ebenso bunt wie gefährlich



Auf der einen Seite haben es sich die Programmierer wirklich leicht gemacht. Die acht Welten sind zwar wesentlich größer als beim ersten Fantasy Zone und Landschaften sowie Sprites toll gezeichnet, aber ansonsten unterscheidet sich das Spiel nicht wesentlich vom Vorgänger. Et-

was mehr Ideenreichtum durfte man schon erwarten.

Betrachtet man Fantasy Zone II alleine, präsentiert es sich als absolutes Spitzenspiel. Für mich ist es sogar eines der drei besten bislang erhältlichen Sega-Module.

Von den vielen Extras (wenigstens einige davon sind neu) über die -Warp-Felder und geheimen Shops, bis hin zu den Oberschurken am Ende jeder Welt – Action-Freunde kommen bei Fantasy Zone II voll auf ihre Kosten. Da wird geballt, bis der Feuerknopf schmilzt. Wer den ersten Teil nicht hat, sollte hier unbedingt zuerufen:



Opa-Opa wird von einer kompletten Formation angegriffen

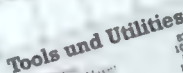
Fantasy Zone muß Opa-Opa alle Generatoren abschießen, aus denen die Monster kommen. Erst wenn alle vernichtet sind, trifft er das Ober-Monster und darf zur nächsten Welt, nachdem er es besiegt hat.

Für das Abschießen von Monstern und Generatoren erscheinen Münzen und Geldscheine. Geld ist für Opa-Opa sehr wichtig, denn nur mitbarer Münze kann er sich Extra-Waffen, Zusatzleben und schnellere Antriebe in Läden kaufen.

Spielprinzip (horizontal scrollende Ballerei) und sogar fast alle Extrawaffen sind bei Fantasy Zone II gleichgeblieben. Neu ist zum Beispiel das »Continue«-Extra. Kauft man es, darf man das Spiel einmal an der Stelle fortsetzen, an der man zuvor sein letztes Leben verlor. In drei Welten gibt es sogar versteckte Läden, die man erst einmal entdecken muß. Levels, Gegner und Grafiken sind natürlich neu gestaltet und gemalt worden. (h)

69.
59.
68
79.90
68.
48.
55.
58.
58.
58.
78.
48.
60.
45.
62.50
62.50
68.
69.
79.
68.
260.
58.
68.
62.50

[Faint, illegible text from the reverse side of the page]



31.
32.
33.
34.
35.

Alternate Reality the City
Autoduel
BMX Challenger
California Gam

LPD Fillet
LPD Planer

A. *...*
B. *...*
C. *...*
D. *...*
E. *...*
F. *...*
G. *...*
H. *...*
I. *...*
J. *...*
K. *...*
L. *...*
M. *...*
N. *...*
O. *...*
P. *...*
Q. *...*
R. *...*
S. *...*
T. *...*
U. *...*
V. *...*
W. *...*
X. *...*
Y. *...*
Z. *...*

Dynamic World
Publisher 1000 Plus

Music X

DATEN-TECHNIK

Wir führen die komplette Auswahl an
Halter, per Stb 685 4630 Becken
Telefon 0234 41 19 13
41 19 47

Great Golf

Grafik	6																		
Sound	4																		
Power-Wertung	5.5																		

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) * Sega

Zusammen mit »Great Golf« liegen nun schon ziemlich viele populäre Sportarten als Umsetzung für das Sega-Video Spiel vor. Diesmal wartet ein Golfplatz mit 18 Bahnen voller Hindernisse und Überraschungen auf Sie.

Zwei Spielvarianten stehen zur Wahl: Ein normales Golfspiel für ein bis vier Personen oder ein spannender Zweikampf. Hierbei gewinnt derjenige, der mehr Löcher für sich entscheidet.

Der Bildschirm ist in zwei Fenster geteilt. Links erkennt man die Spielbahn mit all ihren Tücken aus der Vogelperspektive. Auf dem restlichen Platz sieht man den Golfer und die Bahn aus seiner Sicht.

Mittels der Fußstellung des Golfers bestimmen Sie die Flugbahn des Balles. Anschließend sollte man Windstärke- und -richtung prüfen und via Pfeil die Flugrichtung des Balles festlegen. Zu guter Letzt muß nur noch die Schlagstärke eingestellt werden. Dies wird alles per Joypad erledigt.

Haben Sie alle Faktoren mit einbezogen, steht einem erfolgreichen Schlag nichts mehr im Weg. Wenn nicht, dann findet man den Ball entweder im Gebüsch, im Sandbunker oder im Wasser wieder. Liegt der Ball schließlich nahe genug am Loch, geht das Spiel auf dem Grün weiter. Ein guter Putt – und schon ist eine Bahn geschafft. (mg)



Bald ist's geschafft – die Fahne ist schon in Sichtnähe

Martin: »Parl«

Great Golf fällt im Vergleich zu »Great Basketball« und »Great Volleyball« deutlich ab. Man hat zwar alle wichtigen Spielfaktoren beachtet und kann den Ball theoretisch an jeden beliebigen Ort schlagen, richtiges Golf-Feeling will aber nicht aufkommen. Schade drum, denn die Spielerführung ist wieder einmal hervorragend. Auch bei der 3D-Grafik kann man kaum meckern. Sie ist farbenprächtigt und gut gezeichnet, wenn auch etwas langsam.

Warum nur ein Kurs parat steht, ist allerdings unverständlich. Irgendwann kennt man die 18 Löcher in- und auswendig.

Wer »nur« das Sega-Video Spiel zu Hause hat, und gerne ein Golfspiel haben will, der kann sich Great Golf trotzdem kaufen. Für »Leader Board«-verwöhnte Golfer gibt es aber keinen Grund, sich dieses Modul zuzulegen. Es ist etwas besser als das Nintendo-Golf, kommt aber nicht an Leader Board heran.



Nur nicht nervös werden – jetzt ist der Feuerknopf getrag!

Martin: »Klein aber fein«

Mit reichlich Verspätung kommt Teddy Boy nun endlich auch zu uns nach Deutschland. Für so eine kleine Card (32 KByte) sind 50 Runden eine ganze Menge.

An der leider nur mittelmäßigen Grafik ändert sich zwar in höheren Levels nicht viel, aber immer neue Labyrinth und viele, viele seltsame Tiere sorgen für Abwechslung. Ich mag Teddy Boy ganz gerne und habe es

lange gespielt, obwohl es eigentlich eine recht simple, wenig spektakuläre Ballerei ist.

Wer supertolle und abwechslungsreiche Grafik erwartet, wird allerdings enttäuscht sein. Teddy Boy ist ein nettes, einfaches Spielchen, bei dem man zwar nicht viel denken muß, dafür wird aber mit Spielspaß nicht geizt. Alles in allem kein schlechter Tip für Actionfans, die sich ein neues Spiel zulegen wollen.

Teddy Boy

Grafik	6																		
Sound	6																		
Power-Wertung	6.5																		

Sega Master System
49 Mark (Sega Card) * Sega

Traum oder Alptraum – das ist hier die Frage. Es kommt nur darauf an, wie Sie sich in 50 Labyrinth gegen all das Getier zur Wehr setzen. So niedlich die Lebewesen teilweise aussehen, sie sind mindestens genauso gefährlich.

In jedem Labyrinth findet man zahlreiche Würfel, die eine Zahl zwischen eins und sechs anzeigen. Aus diesen Würfeln entschöpfen mit der Zeit die Tiere. Wieviel, hängt von den Augen ab, die der Würfel anzeigt. Ausgerüstet mit einem Gewehr und viel Sprungkraft, müssen Sie alle diese merkwürdigen Geschöpfe paralisieren. Wird eines davon getroffen, verformt es sich zu

einer Kugel, die man schnell einsammeln sollte. Verstreicht zuviel Zeit, erholt sich das Tier von dem Schock, und macht Ihnen erneut das Leben schwer.

Bleiben Sie nicht zu lange auf einem Fleck stehen. Der Boden unter Ihren Füßen wird nämlich nach kurzer Zeit wortwörtlich zu heiß und bricht durch. Wer rastet, der röstet.

Das Spielfeld scrollt zwar nach allen vier Richtungen, ist aber trotzdem nicht sehr groß: Was oben rausscrollt, kommt unten wieder rein. Genauso verhält es sich beim Links-Rechts-Scrolling. Bonusrunden, die zum Punkte-Scheffeln dienen, sorgen nach jedem vierten Level für Abwechslung. (mg)

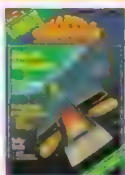
Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,- DM mit der beigehefteten Zahlkarte nach Seite 58.

Atari XE/XL, Sindair, Spectrum



SONDERHEFT 0002: ATARI 1
Hardware-Tests: Floppy-Speeder/Turbo-Base zum Abkloppen



SONDERHEFT 0020: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung/ Dokumentation: Atlas über den XL



SONDERHEFT 9902: SPECTRUM
Großer Maschinensprache-Kurs/ viele Spiele- und Anwendungs-Listings



SONDERHEFT 9901: SINCLAIR
Utilities für den ZX81/ Bauanleitung Spectrum-Centronics-Interface

Schneider-CPC



SONDERHEFT 9903: SCHNEIDER 1
Alle Schneider-Computer im Vergleich/ Grafik- und Soundprogrammierung



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 2
RS 232 Schnittstelle im Selbstbau/ 3-D-Grundlagen/ Listing: Maschinensprache-Monitor



SONDERHEFT 0004: SCHNEIDER 3
Basic für Einsteiger und Fortgeschrittene/ Programmierkurs CP/M



SONDERHEFT 0007: SCHNEIDER 4
600 Seiten Listings/ Atlas über den Joyce/ Kaufberatung: Diskettenlaufwerke



SONDERHEFT 0010: SCHNEIDER 5
Basiskonzepte/ Multitasking-Karte im Selbstbau/ großer Maschinensprache-Kurs



SONDERHEFT 0013: SCHNEIDER 6
Einführung in MS-DOS/ Vergleichstest: Textverarbeitung für den CPC



SONDERHEFT 0016: SCHNEIDER 7
Gigant-ADAM CPC/ Tuning am CPC 464



SONDERHEFT 0018: SCHNEIDER 8
EPRÖMer, Programmiersprachen

Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



SONDERHEFT 0003: 68000er 1
Vergleichstabellen: alle 68000 Computer/ Einführung in GEM und C



SONDERHEFT 0006: 68000er 2
Programmier-sprachen für den Atari ST/ Umfassende Amiga-Software-Dokumentation



SONDERHEFT 0009: 68000er 3
Video-Digitalizer: Bilder aus Bits und Bytes/ Der Atari ST als Tonstudio



SONDERHEFT 0012: 68000er 4
Alle Mac-Programme auf einen Blick/ Golem: Programmier-Projekt für den Apple II



SONDERHEFT 0019: ST-MAGAZIN
Infos für Umsteiger/ Assembler



SONDERHEFT 0022: ST-MAGAZIN
Kunze/ Übersichten/ Spieltestings



SONDERHEFT 0023: ST-MAGAZIN
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung/ 1 ist Word/ komfortabler mehr als 1 Simulationen

Programmiersprachen

Hobby, Spiele



SONDERHEFT 0008: COMPUTER ALS HOBBY
Heimcomputer-Übersicht: Hardware, Software, Listings zum Abtippen



SONDERHEFT 0011: SPIELE-TESTS
Die Krüller des Jahres '86/ Spiele-Tips/ Tests: Grafik- und Musik-Software



SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS
Programme unter dem Videospieldrucker DRIE: Spielanleitungen/ Video-Spiele



SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS
Brandaktuelle 32-seitige Spiele-Tips für Insider



SONDERHEFT 0005: PROGRAMMIERSPRACHEN
Listings, Facts- und Plot-Interpreter/ Kurse C, Pascal, Fortran

Software/Hardware



SONDERHEFT 0014: SOFTWARE-TESTHEFT
Grafik, Musik, Textverarbeitung, Datenverwaltung, Programmiersprachen u.v.m.



SONDERHEFT 0015: HARDWARE-TESTHEFT
Computer-Monitore, Drucker, Massenspeicher, Eingabegeräte, Akustikkoppler und

Great Basketball

Grafik	6.5										
Sound	7										
Power-Wertung	6.5										

Neues auf dem Sportspiel-Sektor: Mit Great Basketball wird der Kampf um die Sega-Weltmeisterschaft eröffnet.

Haben Sie schon mal die »Harlem Globetrotters«, die amerikanischen Super-Basketballer gesehen? Dann waren Sie bestimmt von den gezeigten Kunststücken begeistert. Dank »Great Basketball« dürfen sich nun auch die Sega-Fans per Joypad an der dynamischen und schnellen Sportart versuchen.

Wer »Great Volleyball« kennt, dürfte mit der Steuerung der Spielfiguren keine

größeren Probleme haben. Wird Knopf 1 gedrückt, so springt der ballführende Spieler zunächst nur in die Höhe. Nun kann man sich entscheiden, ob ein Korbwurf erfolgt (erneut Knopf 1), oder ob man den Ball zu einem Mannschaftskollegen paßt (Knopf 2). Dieser Mitspieler ist mit einem Pfeil über dem Kopf gekennzeichnet. Natürlich kann man auch abgeben ohne vorher hochzuspringen (einmal Knopf



Gut!

Im Gegensatz zu Great Volleyball spielt man sich hier sehr schnell ein und kommt rasch zu

Erfolgserlebnissen. Das liegt vor allem an der sehr guten Steuerung und dem flotten Spielablauf. Etwas stutzig wurde ich, als ich bereits beim zweiten Turnier alle Computergegner vom Platz legte. Wer mit dem Programm ein wenig vertraut ist, wird kaum noch gefordert.

Ein Mitspieler ist unerlässlich, um an dem unkomplizierten und kurzweiligen Great Basketball Spaß zu haben.

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega



Zu viele Fouls werden mit Strafwürfen geahndet



Gehit so

Nach der phantastischen Volleyball-Version war ich natürlich auf Great Basketball sehr gespannt. Zu meiner Freude war der erste Eindruck nach ein paar Minuten Spielzeit ziemlich positiv. Flotte Spielzüge, Weltmeisterschafts-Turnier, Zwei-Spieler-Modus, intelligente Steuerung.

nung und einige Gags. Doch nach einigen Dutzend hektischer Basketball-Matches war ich etwas enttäuscht.

Great Basketball spielt sich zwar ganz gut, weist aber einige Mängel auf. Zum Beispiel sind die Computergegner ziemlich einfach zu besiegen. Die Animation der kleinen Spielfiguren ist zudem recht bescheiden. Gut finde ich dagegen die Steuerung.

Für Sportspiel-Freaks ist Great Basketball durchaus interessant, vor allem, wenn man öfters einen Spielpartner zur Hand hat. Die Spitzenklasse von Great Volleyball erreicht es aber keinesfalls.



Aufregung während des Spiels – der nächste Korb kommt bestimmt!

2). Wenn Sie nicht in Ballbesitz sind, steuern Sie den Spieler, der mit einem Pfeil markiert ist.

Beiden Mannschaften sind pro Halbzeit sieben Fouls erlaubt. Jede weitere Unsportlichkeit wird mit Strafwürfen geahndet.

Jeder der acht Mannschaften hat ihre Stärken und Schwächen. Wenn Sie gegen den Computer antreten, nehmen Sie automatisch an der Weltmeisterschaft teil. Den ersten Gegner dürfen Sie sich selbst aussuchen. Den nächsten Herausforderer bestimmt der Computer. Für jeden Punkt Differenz zur Punktzahl des Gegners erhält man Konditionspunkte. Diese Punkte können auf vier Fähigkeiten verteilt werden (Tempo, Sprunghöhe, Wurf- und Passgenauigkeit). Mit jedem gewonnenen Match wird Ihr Team etwas besser. Zur Auflockerung des Spielgeschehens wird neben Soundeffekten und Musik auch Sprachausgabe geboten. (mg)

Die Muskelkater-Matte

Eingerostete Videospieler aufgepaßt: Der Fitneß-Teppich von Bandai/Nintendo bringt Euch konditionell wieder auf Vordermann.

Grafik	6										
Sound	5										
Power-Wertung	7										



MEDIEN-CENTER

Werminger Str. 45 (Marktpassage) · 5860 Iserlohn · Tel.: 0 23 71 / 2 45 99



Alle Neuheiten immer superschnell und preiswert durch USA-Direktimport!

C64-Software

	Kass.	Disk.
Apollo 18	39,95	59,00
Airborne Ranger	49,95	65,00
Chuck Yeagers	49,95	59,95
Combat School	35,00	44,00
Defender o.t. Crown	49,95	65,00
Driller	49,95	59,95
i Alien	34,95	49,95
Indoorsports	—	69,95
Jagd a. Roten Okt.	49,95	65,00
Kolonialmacht	34,95	44,00
Outrun	39,95	49,95
PHM Pegasus	49,95	65,00
Project Stealth Fight.	49,95	59,95
Skate or Die	39,95	49,95
Staine	34,95	49,95
Superstar Icehockey		
Solid Gold-Spielesammlung		
Gauntlet, Winter	39,95	49,95
Games etc.	34,95	49,95
Testdrive		

Amiga-Software

Barbarian (Psygnosis)	DM 79,90
Bard's Tale	DM 99,00
Black Cauldron	DM 79,95
Dark Castle deutsch	DM 79,95
Ferrari Formula One	DM 98,00
Ferrari Formula One	DM 89,00
Gee Bee Air Rally	DM 79,90
Goldrunner	DM 35,00
Grid Start	DM 89,00
Hollywood Hijinx	DM 89,00
Indoorsports	DM 79,95
Insanity Fight	DM 98,00
King of Chicago	DM 98,00
Land of Legends	DM 79,95
Moebius	DM 98,00
Ports of Call	DM 89,00
Shadow Gate	DM 49,95
Strange New World	DM 79,95
Terrorpods	DM 49,95
Trivial deutsch	DM 89,00
Test Drive deutsch	

Atari ST-Software

Altair	DM 65,00
Auto Duell	DM 79,95
Crazy Cars	DM 65,00
3D Galaxy	DM 65,00
Eagles Nest	DM 49,95
Football Manager	DM 65,00
Formula 1 Grand Prix	DM 65,00
500 ccm Grand Prix	DM 79,95
Rings of Zilfin	DM 79,95
Starglider	DM 65,00
Star Trek	DM 65,00
Star Wars	DM 65,00
Tanglewood	DM 79,95
Terrorpods	DM 65,00
Trauma	DM 79,95
UMS	

SOFTWARE-NEUHEITEN-SERVICE! Sie möchten schnell im Besitz aktueller Neuheiten sein? - Senden Sie uns eine Postkarte mit Namen, Alter, Telefon-Nr. und Computertyp und wir informieren Sie wöchentlich telefonisch über aktuelle Neuheiten auf dem Software-Markt.

IHA **AMIGA** PROFI

Computer shop und Gamesworld Nürnberg

Jakobsplatz 2 (U-Bahn Weißer Turm)

Neueröffnung am 19.2.88

Geschäftszeiten 9.00-18.30 Uhr

TOP-SPIELE zu TOP-PREISEN

Games für: C64, Atari ST, Amiga, IBM, Strategie, Brettspiele
auf über 100 qm

Nur Laden - kein Versand

Versandanschrift: Computer shop und Gamesworld
Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Telefon 089/5022463

Telefon Nürnberg: 09 11/20 30 28

Clu Clu Land

Grafik	6									
Sound	6									
Power-Wertung	6.5									

Der hinterhältige Seeigel Urchin hat in einem geheimnisvollen unterirdischen Labyrinth eine ganze Menge Goldbarren versteckt. Es liegt an Ihnen, das Gold zu finden. Doch seien Sie auf der Hut, der Seeigel hat einige unangenehme Überraschungen auf Lager.

In jedem der 20 Räume bilden die versteckten Goldbarren eine bestimmte Figur. Sichtbar werden sie, indem man über sie hinwegläuft. Dabei kommen auch andere Sachen zum Vorschein. Neben leckeren Früchten finden sich nützliche Bonusgegenstände. Weniger erfreulich sind die Gummiseile, die zwischen manchen Pfosten gespannt sind. Wer dagegen prallt, wird zurückschleudert.

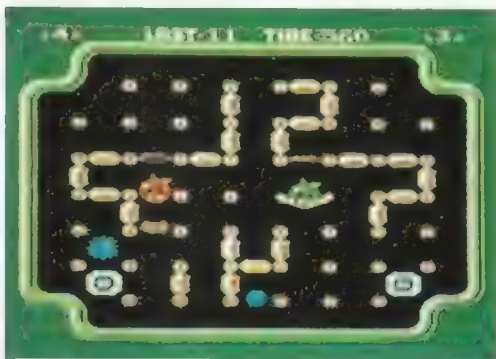
Die Steuerung der Spielfigur ist etwas ungewöhnlich. Die zahlreichen Pfosten in jedem

Raum dienen zur Richtungsänderung. Wenn das niedliche Tier mit seinen kurzen Armen danach greift, läuft es solange um den Pfosten, bis man das Joypad wieder losläßt. Kracht der kleine Goldsucher an die Wand, prallt er davon ab und läuft in die entgegengesetzte Richtung weiter.

Um sich gegen die Vasallen von Urchin zu verteidigen, kann man elektrische Schockwellen aussenden. Werden die Wächter getroffen, erstarren sie und lassen sich einfach wegschieben. Die Brutstätten der Unholde sind leider unantastbar.

Die Farbe der Räume gibt den Schwierigkeitsgrad an. Nach jeweils fünf Runden lockt ein entspannender Bonuslevel. An der Suche nach den Goldbarren dürfen sich bis zu zwei Spieler (gleichzeitig) beteiligen. (mq)

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo



Zwei Clu Clus hangeln sich durchs Labyrinth

Martin: »Lustiges Team-Spiel mit Pfiff«

Ciu Ciu Land schlägt in dieselbe Kerbe wie »Balloon Fight« und »Mario Bros.«. Eine einfache aber originelle Spielidee, ein toller Zwei-Spieler-Modus und Spaß am Spiel. Doch Vorsicht, wer viel Abwechslung oder Duzende grafisch unterschiedliche Levels erwartet, wird etwas enttäuscht sein.

Clu Clu Land ist ein nettes Spiel, das vor allem zu zweit sehr erheitend ist. Allein ist die Spielmotivation deutlich geringer. Die Steuerung des Goldsuchers ist zwar nicht alltäglich, entpuppt sich aber als sehr raffiniert. Da man den Goldsucher nicht anhalten kann, gibt es kaum Verschnaufpausen.



Auf dem Nintendo hat man schon grafisch schöneres gesehen

Martin: »Müder Flipper«

Dem Spiel Pinball merkt man deutlich an, daß es schon gut vier Jahre auf dem Buckel hat. Die Grafik ist sehr bescheiden, und auch beim Sound wurde gespart. Als Flipper-Simulation an sich schneidet Pinball geringfügig besser ab. Die Programmierer haben sich ein paar Gags einfallen lassen, die Abwechslung ins Spiel bringen wollen. Leider ist ihnen das nur zum Teil gelungen.

Die wenigen witzigen Einlagen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich im Pinball nur äußerst mittelmäßig flippert. Ich verspüre keine Lust, mich längere Zeit mit diesem Spiel zu beschäftigen, obwohl ich ansonsten ganz gerne zu Computerflippern greife. Für 69 Mark ist Pinball entschieden zu teuer. Die älteren Module sollte man zu einen wesentlich niedrigeren Preis anbieten.

Pinball

Grafik	3								
Sound	3								
Power-Wertung	3.5								

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Wissen Sie, mit was sich die Leute mitunter vergnügten, als es noch keine Computerspiele gab? Richtig, sie standen stundenlang vor großen silbrigen Kästen auf vier Füßen und droschen eine Metallkugel immer wieder nach oben – im Volksmund auch Flippern genannt. Wer »Pinball« und das Nintendo-Videospiel hat, darf nun auch zu Hause die Kugel flitzen lassen.

Da das Spielfeld recht groß ist, muß auf dem Bildschirm zwischen zwei Abschnitten umgeschaltet werden. In jedem Teil findet man zwei Flipper, die den Ball im Spiel halten sollen. Damit die Flipperei nicht so eintönig ist, wurden einige Extras eingebaut. Berührt

die Kugel bestimmte Teile des Spielfeldes, erlebt man witzige Überraschungen.

Gelingt es Ihnen, den Ball in ein Loch auf der rechten Seite des Flippers zu platzieren, darf zur Belohnung eine Art »Mini-Breakout« mit Mario, dem Nintendo-Maskottchen gespielt werden. Oder hätten Sie es gerne, wenn ein paar Pinguine mit Bällen jonglieren? Nichts einfacher als das, muß man die Kugel doch nur durch die Passage links oben flippern.

Ein bis zwei Spieler können abwechselnd antreten. Dank der zwei Schwierigkeitsstufen kommen auch Anfänger auf ihre Kosten und geraten nicht in Versuchung, das Modul vor lauter Frust in die Ecke zu knallen. (ma)

Duck Hunt & Gumshoe

Nintendo Entertainment System
69 Mark (le Modul). Lichtpistole Zapper: 69 Mark ★ Nintendo

Feuer frei für Nintendo. Ein gutes Auge und eine ruhige Hand sind nötig, um die ersten beiden Spiele für die Zapper-Lichtpistole zu beherrschen.

Nachdem schon seit geraumer Zeit eine Lichtpistole für das Sega-Videospiel lieferbar ist, hat Nintendo nun nachgezogen. Der sogenannte »Zapper« kostet 69 Mark und wird am Joystickport Nummer 2 angeschlossen.

Das Anschlußkabel der Lichtpistole ist gut zwei Meter lang. Leider ist der Abzug des Zappers etwas schwergängig, so daß nach längerer Spielzeit der Zeigefinger schmerzt. Die Lichtpistole kann man nur mit den Spielen verwenden, die dafür programmiert wurden.

Zwei verschiedene Spiele in einem Modul bietet »Duck Hunt«. Beim Tontaubenschießen muß man zwei Scheiben, die schnell nacheinander ab-

gefeuert werden, mit höchstens drei Schüssen treffen.

Die Entenjagd läuft ähnlich ab. Aus dichtem Unterholz steigen plötzlich zwei Enten auf, die kurze Zeit durch die Gegend flattern. Wiederum hat man drei Versuche, die Enten vom Himmel zu holen. Falls gewünscht, kann ein zweiter Spieler die Enten steuern.

Wesentlich mehr Abwechslung bietet »Gumshoe«. Mit Hilfe der Lichtpistole steuern Sie Mr. Stevenson durch vier gefährliche Gebiete. Auf der Suche nach fünf geheimnisvollen schwarzen Diamanten geht es durch Stadt, Wolken, Meer und Urwald. Das Spielprinzip ist sehr ungewöhnlich. Während das Spielfeld unentwegt von



rechts nach links scrollt, muß man Mr. Stevenson vor allerlei Gefahren beschützen. Jeder Treffer mit der Lichtpistole veranlaßt ihn zu springen. Flugzeuge, Autos, Vögel, Urwald- ungetüme, Meeresungeheuer und viele andere finstere

Gesellen wollen ihm an den Kragen. Zum Glück kann man die meisten Hindernisse bis auf die Totenköpfe mit einem gezielten Schuß ausschalten. Dank einem »Continue«-Modus müssen Sie nicht immer von vorne beginnen. (mq)



Ihr treuer Hund präsentiert stolz die geschossenen Enten

Martin: „Duck Hunt: eintönig und veraltet.“

Wegen Duck Hunt würde ich mir nie und nimmer die Lichtpistole kaufen. Immer nur auf zwei Enten oder Tontauben zu schießen, reißt einen nicht gerade vom Hocker. Es wird einfach keine Abwechslung geboten. Nicht einmal die Hintergrundgrafiken ändern sich.

Der Zwei-Spieler-Modus bei der Entenjagd kann auch nicht mehr viel retten. Das schönste am ganzen Spiel ist der nette Hund, der bei jedem Treffer stolz die geschossene Ente hochhält und bei einem Mißerfolg hämmisch grinst. Der Rest ist äußerst bescheiden.

Grafik	3.5									
Sound	4									
Power-Wertung	2.5									

Martin: »Gumshoe: Erfrischende Diamantensuche-

Gumshoe könnte mich schon eher zum Kauf des Zappers verleiten. Vor allem das Spielprinzip hat mich beeindruckt (ungewöhnlich aber verflxt gut). Man darf nicht einfach wild drauflos ballern, sondern muß bei jedem Schuß genauestens überlegen. Totenschädel und viele andere

Qualgeistern fordern allzeit höchste Konzentration. Ob im Wasser, in der Luft oder zu Land – immer neue Hindernisse, Landschaften und Musikstücke sorgen für enorm viel Abwechslung, so daß Langeweile für längere Zeit ausgeschlossen ist. Ein gutes Actionspiel mit einem Schuß Taktik



Die Totenschädel schauen nicht nur gefährlich aus – sie sind es auch

Grafik	6.5									
Sound	6.5									
Power-Wertung	7									

Midnight Magic

Grafik	5.5									
Sound	4									
Power-Wertung	5.5									

Nach »Pinball«, das eines der ersten Module für das Atari VCS 2600 war, ist nun mit »Midnight Magic« die zweite Flipper-Simulation für dieses Videospiel-System erschienen.

Wer sich mit Computerspielen etwas auskennt, dem dürfte dieser Name ein Begriff sein. Midnight Magic ist nämlich der anerkannt beste Computer-Flipper. Obwohl es schon knapp vier Jahre auf dem Buckel hat, hat kein neueres Produkt dessen spielerische Qualität erreicht. Im Vergleich zu den Computer-Versionen wurde die VCS-Umsetzung ziemlich abgespeckelt. Hier gibt es leider kaum noch Besonderheiten oder witzige Einlagen. Berührt die Kugel bestimmte Teile des Flippers, hat dies meistens nur Auswirkungen auf ihr Punktekonto.

Zwei Ausnahmen bestätigen in diesem Fall die Regel. Trifft man mit der Kugel am oberen Rand des Flippers das farbige Rechteck, auf das gerade ein Pfeil zeigt, werden die Stopper in den Auslaufbahnen aktiviert. Dies klappt allerdings nur auf Schwierigkeitsstufe A. Andernfalls (Stufe B) sind die Stopper, die dafür sorgen, daß die Kugel nur in der Mitte zwischen den beiden Flippervorläufern gehen kann, von vornherein in Betrieb. Vielleicht gelingt es Ihnen sogar, mit viel Können einen Extrablitz zu ergattern (es müssen bestimmte Objekte nacheinander getroffen werden).

Die Bewegung der Kugel ist wie bei den Computer-Versionen sehr realistisch. Bis zu zwei Spieler dürfen sich am Flipper-Spaß beteiligen.

(mg)

Atari VCS 2600 (Atari XL/XE)
39 Mark (Modul) ★ Atari



Flipper-Maple endlich auch fürs VCS

Martin: »Reichlich abgespeckt.«

Etwas enttäuscht war ich schon, nachdem ich Midnight Magic ein paarmal gespielt hatte. Wo sind denn all die Extras hingekommen, die mich beim Original so begeistert haben?

Im Vergleich zu »Pinball« schneidet Midnight Magic aber deutlich besser ab. Zum Beispiel ist das Abprallverhalten der Kugel sehr realistisch. Hier haben

sich die Programmierer zum Glück am Vorbild orientiert

Midnight Magic spielt sich ganz gut, auch wenn es nicht vollends überzeugen konnte. Nach längerem Flippern wird es etwas eintönig. Da aber für das VCS bis auf Pinball keine anderen Flipper-Simulationen angeboten werden, gibt es keine Alternative zu diesem Modul.

68000er Extra- Software

**Super-Software für Atari-Besitzer:
CP/M-Z80-Emulator.
Mit Harddisk-Treiber, Editor
und vielen Utilities.**

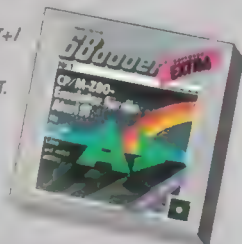
Der CP/M-Z80-Emulator eröffnet Ihnen den Zugriff auf das gewaltige Software-Angebot unter CP/M 2.2! Mit diesem Programmpaket können Sie CP/M-Programme von anderen Computertypen auf Ihrem Atari ST verwenden.

Auch der Einsatz einer Festplatte wird durch den Emulator unterstützt, so daß dem semiprofessionellen Einsatz Ihres Atari ST unter CP/M nichts im Wege steht.

Lieferumfang: Kurzeinführung zum Emulator, 3 1/2-Zoll-Boot-Diskette (TOS-Format), 3 1/2-Zoll-System-Diskette (CP/M-Format) mit CP/M-Systemprogrammen, Editor (EMED) und Kurzbeschreibung (englisch).

Hardware-Voraussetzung:
Atari ST (260 ST/520 ST/520 ST+/1040 ST) mit mindestens einem Floppy-Laufwerk.
Optional: Harddisk für Atari ST.

Bestell-Nr. 38710
DM 69,-*
(sFr 64,-*/85 690,-*)
* Unverbindliche
Preisempfehlung



In Vorbereitung:

68000er Extra Software, Vol. 2, Grafik
1988, Bestell-Nr. 38727, **DM 39,-*** (sFr 35,-*/öS 390,-*)

68000er Extra Software, Vol. 3, Anwendung
1988, Bestell-Nr. 38728, **DM 49,-*** (sFr 45,- *öS 490,- *)

* Unverbindliche Preisempfehlung



Markt & Technik Verlag AG
Tel. 0891 4613-0 Bestell-
AG Kollernstrasse 3 CH 6
Sohn, Heizwerkstr.
Gesellschaft mbH (G
LERNHILFEN
Jobeneuer Med
en Tel. (0222) 48154

Daß man nicht nur mit supermoderner Technik und aufwendiger Verpackung wie zum Beispiel einer Hydraulik Erfolg hat, verdeutlicht eindrucksvoll das Spiel »Pac-Mania«. Wenige haben damit gerechnet, viele haben es erhofft, alle sind begeistert. Pac-Man fasziniert die Massen: gestern wie heute. Sein neuestes Abenteuer wird in diesen Tagen uraufgeführt. Sie sollten sich diese Vorstellung nicht entgehen lassen.

Pac-Mania ist aber nicht der einzige interessante Spielautomat, den wir in dieser Ausgabe vorstellen. Daneben tummeln

Neuaufgaben alter Klassiker sind seit längerem an der Tagesordnung. In diesen Monaten meldet sich ein Superstar vergangener Tage mit einem neuen Automaten zurück.

sich unter anderem zwei Nachzieher des altbekannten »Nemesis«.

»Exzisus« ist einer der beiden Neuheiten, die auf der Actionwelle ganz oben schwimmen wollen. Ob er das allerdings schaffen wird, ist fraglich, denn die Konkurrenz ist groß. Einen seiner größten Gegenspieler testen wir auch in dieser Ausgabe von Power

Play. Bei »R-Type« wimmelt es nur so von Extrawaffen. Man braucht fast ein Notizbuch, um sich alle zu merken und sie im richtigen Moment einzusetzen. Darüber hinaus verblüfft dieses Spiel mit teilweise hervorragender Grafik und eindrucksvollen Weltraum-Monstern.

Der vierte im Bunde präsentiert sich als Vertreter der

»Ghosts'n Goblins«-Varianten. Als Besonderheit wartet er mit sage und schreibe drei Feuer-tasten auf; den Steuerknüppel nicht zu vergessen. Zu dumm, daß man nur zwei Hände hat. Natürlich kommt auch dieses Spiel nicht ohne Extrawaffen aus.

In der nächsten Ausgabe von Power Play werden wir Euch darüber informieren, was uns im Laufe dieses Jahres an interessanten Spiele-Neuheiten erwartet. Ende Januar lud Frankfurt zu einer der größten Spielautomaten-Messen ein, die wir natürlich auch besucht haben. (mg)

Exzisus

Ein Sternensöldner kämpft mit unbekannten Mächten, denen schon ganze Raumschiff-Flotten zum Opfer gefallen sind. Wird er die Schlacht mit dem Bösen für sich entscheiden können?



Der gelbe Obermoltz spuckt kräftig Laser-Salven

So reißerisch die Hintergrund-Story auch ist, sie kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß uns mit »Exzisus« der x-te »Nemesis«-Clone ins Haus steht. Das Spielhallen-Publikum lechzt anscheinend nach immer neuen Weltraumschlachten, die per Extrawaffe und Laser-schuß entschieden werden.

Wie man es nicht anders erwarten durfte, scrollt das Spielfeld von rechts nach links. Jede Menge feindliche Raumschiffe haben nichts anderes zu tun, als auf ihr eigenes Gefährt zu schießen. Zum Glück sind Sie

nicht ganz wehrlos. Gleich von Beginn an verfügt man über ein leistungstarkes Geschütz. Da sich die Gefährlichkeit Ihrer Gegner im Lauf des Spieles ständig erhöht, darf nichts unversucht gelassen werden, die eigene Bewaffnung zu verbessern. Die beste Gelegenheit dazu geben ominöse Kapseln, die bereitwillig nützliche Hilfen preisgeben, sobald sie per Schuß geöffnet wurden.

Eines der wertvollsten Extras verbirgt sich hinter dem Symbol »O«. Wird es aufgenommen, erhalten Sie ein Begleitschiff, das Ihnen hilft, die

Grafik	5	☆☆☆☆☆																	
Sound	4	☆☆☆☆	☆																
Power-Wertung	5	☆☆☆☆☆																	

Bösewichte in die Schranken zu weisen. Bis zu zwei dieser Kampfgefährten können so aktiviert werden. Daneben tummeln sich die altbekannten Extrawaffen auf dem Schlachtfeld: zum Beispiel höhere Schußfolge, Laser oder Raketen.

Das Spiel wartet mit wenig Neuem auf. Raumschiffe, die im Formationsflug angreifen oder bodengestützte Abwehranlagen sind an der Tagesordnung. Nach einer gewissen Zeit taucht ein Superschurke auf, der ganz schön viele Treffer vertragen kann, ehe er

schließlich doch klein beigegeben muß. Besonders witzig ist der verkappte »Yeti« am Ende des zweiten Levels. Manche Situationen sind mit dem richtigen Extra wesentlich einfacher zu meistern. Ein bißchen Taktik gehört neben flinken Reaktionen auch zum Erfolgsrezept.

Die Hintergrundgrafik ändert sich nach jedem Level. Musikalisch hat Exzisus nicht viel zu bieten. Soundeffekte, die man alle irgendwo schon mal gehört hat, mischen sich unter die Musik. Einen Preis für Originalität gewinnt dieses Spiel bestimmt nicht. (mg)



Normalerweise bin ich für jedes gute Ballerspiel vom »Nemesis«-Typ zu haben. Aber »Exzisus« hat mich doch ziemlich enttäuscht. Damit will ich nicht sagen, daß es schlecht ist, denn auf der anderen Seite wäre ich froh, wenn ich es in dieser Form zu Hause spielen könnte. Der Haken dabei ist, daß Exzisus in der Spielhalle steht, und da muß man doch etwas höhere Qualitätsmaßstäbe anlegen. Im Vergleich zu »R-Type«, das auch in dieser Ausgabe von Power Play

getestet wird, sieht Exzisus jedenfalls recht arm aus. Den Programmierern sind anscheinend die guten Ideen ausgegangen. Viele Extrawaffen, immer neue Formationen feindlicher Raumschiffe und am Ende eines Levels ein Oberschurke – alles gut und schön, aber das hatten wir alles schon mal.

Darüber hinaus ist die Grafik von Exzisus nur mittelmäßig. Mir sind keine besonders gelungenen Monster aufgefallen. Auch der Sound könnte weitaus besser sein. Es ist müßig, zu erwähnen, daß sich Exzisus wie fast alle Automaten ziemlich gut spielt, obwohl es keinen Team-Modus für zwei Spieler gibt. Das reicht aber heutzutage nicht mehr aus, um mich zu begeistern. Vor zwei bis drei Jahren wäre Exzisus sensationell gewesen, heute versinkt es im Mittelmäß.

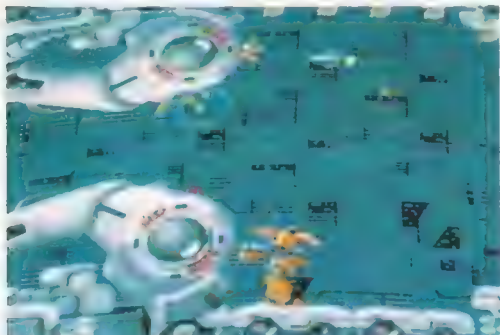
Am Anfang war »Defender«, der Ballerspiel-Klassiker schlechthin, dann kamen kurz nacheinander »Nemesis« und »Salamander«. Nun sorgt »R-Type« für ein neues, actiongeladenes Weltraumabenteuer. Das Strickmuster ist bei allen Spielen dieser Sorte das gleiche: das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Dort wimmelt es nur so von Feindschiffen, seltsamen Geschöpfen und Extra-

wie üblich geballert. Je mehr »normale« Extrawaffen eingesammelt werden, desto höher ist der Wirkungsgrad einer Salve. Die Extras schwirren als Buchstaben gefärdet durch die Gegend. Als sehr nützlich haben sich die Raketen erwiesen. Je eine wird nach schräg oben und unten abgefeuert und eliminiert somit manche Gegner schon im Voraus. Ein Schild, das für kurze Zeit Schutz bietet, ist natürlich nie

Grafik	8.5																							
Sound	6.5																							
Power-Wertung	7.5																							



Die Riesenameise wehrt sich gegen die drohende Vernichtung



Bei »R-Type« laßt ein Grafik-Leckerbissen den anderen

waffen. Diese sind auch bitter nötig, wenn es am Ende eines Levels darum geht, ein gewaltiges Monster zu vernichten. Zu allererst muß man seinen schwachen Punkt finden, an dem es verwundbar ist. Ist dies geschehen, wird die passende Extrawaffe aktiviert und gezielt eingesetzt.

Es ist bei R-Type allerdings ein weiter Weg vom Spielbeginn bis hin zum ersten Super-Bösewicht. Die ersten paar Marktstücke werden kaum ausreichen, um bis dahin vorzustoßen. Vor allem die Bedienung und die Beschaffung der verschiedenen Waffen ist kein leichtes Unterfangen.

Neben einem Joystick stehen zwei Feuerknöpfe bereit, die Feinde vom Bildschirm zu pusten. Mit einem Knopf wird

des eigenen Kampflägers angedockt. Auf Knopfdruck setzt er sich vom Mutterschiff ab und vernichtet eigenständig alles, was sich ihm in den Weg stellt. Besonders zu empfehlen ist der Einsatz dieser Allround-Waffe bei der Bekämpfung besonders widerspenstiger Monstren.

Das Erstaunlichste an R-Type ist allerdings die Größe der Gegner und Raumschiffe. Viele davon füllen den halben Bildschirm und mehr aus. Im Vergleich zu diesen Giganten, die zudem alle animiert sind, sieht das eigene Raumschiff wie ein armes Würmchen aus. (mo)

Brandaktuell

In der nächsten Ausgabe von Power Play lesen Sie einen ausführlichen Bericht von der Automatenmesse in Frankfurt. Die wichtigsten Neuheiten und Trends verraten wir Ihnen jetzt schon:

• Sega hat die Nase vorne: Der neueste Superhit ist »Thunder Blade«. Atari präsentiert Nachfolger zu »Asteroids«: »Blasteroids« bietet Zwei-Spieler-Modus, Supergrafik und -sound, viele Extrawaffen und Spielspaß en masse. (mg)



Gulf

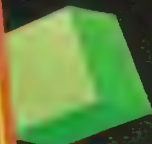
Es ist wirklich seltsam. Nach „Salamander“ dachte ich, daß dieses Spielprinzip nun endgültig ausgereizt sei. Aber nein, „R-Type“ hat mich enddrucksvoll eines Besseren belehrt. Die Farbenpracht und vor allem die Größe der Gegner ist unglaublich. Darüber hinaus ist alles toll animiert. Alle zehn Sekunden kommt ein neues, undefinierbares Etwas auf das eigene, mick-

rige Raumschiff zu, so daß man am liebsten wenden und das Weite suchen würde. Leider klappt das bei R-Type nicht.

Die Schrecksekunden reihen sich aneinander wie die Schüsse aus der Laserkanone. Aber wozu hat man denn die vielen schönen Extras, allen voran der praktische Satellit, der fast alles von alleine macht? Angriff ist in diesem Fall die beste Verteidigung.

Für mich ist R-Type momentan das Nonplusultra dieses Genres. Es spielt sich fantastisch, die Grafik ist mehr als beeindruckend und die Levels sind so zahlreich, daß man sie gar nicht alle aufzählen kann. Heimcomputer-Umsetzungen, wo bleibt ihr?

Mitspieler gesucht!



Mit 64'er Nr. 3/88 könnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- So viel Action wie ein Abenteuer mit Musik
- Buggy Boys OFF Road mit Hindernissen
- Letztend des Monats: VGA-Magazin, neue Antenne
- 100 Programme im Jahr: C64-Programme, Amiga- und Macintosh-Programme mit Gestaltungstipps
- 1000er Monitor und Fernsehgeräte für den Computer

Bis 10. März beim Zeitschriftenhändler



Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 3/88

- »Strike Force« und »Octapulse« für den C64
- »Zorro« auf dem Amiga
- »Bach« für Atari ST
- »Garrison« für Amiga
- Ein Interview mit dem »Platoon«-Programmierer

Bis 6. März beim Zeitschriftenhändler

Jetzt kennenlernen!
Wenn Ihr unsere zwei
Mitspieler testen wollt,
dann füllt das neben-
stehende Kennenlern-
Angebot aus und Ihr
bekommt je ein Gratis-
exemplar zum Probi-
spielen.



KENNENLERN-ANGEBOT 64'er

Bitte füllen Sie dieses Kennenlern-Angebot aus und senden Sie es an:
Happy Computer, Zeitschriftenhändler, 10000 Berlin

Name: _____
Adresse: _____
Eingetragen: _____
Hobby: _____

Wenn Sie Lust haben, unsere Zeitschriften zu testen, dann senden Sie dieses Kennenlern-Angebot aus und Sie erhalten je ein Gratis-exemplar zum Probieren. Wir freuen uns, Sie zu kennen zu lernen und Ihnen unsere Zeitschriften zu empfehlen. Bitte füllen Sie das Kennenlern-Angebot aus und senden Sie es an: Happy Computer, Zeitschriftenhändler, 10000 Berlin.

Bitte füllen Sie dieses Kennenlern-Angebot aus und senden Sie es an:
Happy Computer, Zeitschriftenhändler, 10000 Berlin

Name: _____
Adresse: _____
Eingetragen: _____
Hobby: _____

Wenn Sie Lust haben, unsere Zeitschriften zu testen, dann senden Sie dieses Kennenlern-Angebot aus und Sie erhalten je ein Gratis-exemplar zum Probieren. Wir freuen uns, Sie zu kennen zu lernen und Ihnen unsere Zeitschriften zu empfehlen. Bitte füllen Sie das Kennenlern-Angebot aus und senden Sie es an: Happy Computer, Zeitschriftenhändler, 10000 Berlin.

Oscar

Ein schwerbewaffneter Einzelkämpfer muß sich durch feindliches Territorium schlagen. Jeder Schritt birgt eine neue Gefahr, der er nur dank seiner übermenschlichen Kräfte entgegen gehen kann.



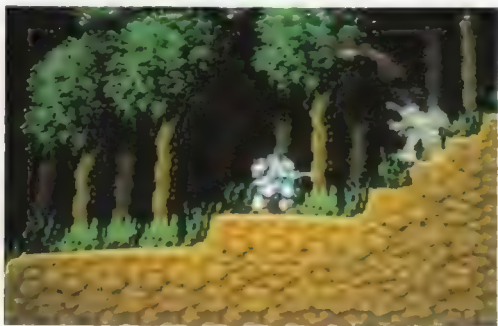
Oscar hat's nicht leicht: Bei einem Spaziergang ...

Die Welle der »Ghosts'n Goblins«-Nachzieher ist bis heute nicht verebbt. Der einsame Krieger im Kampf gegen das Böse ist nach wie vor gefragt. »Oscar« wartet allerdings mit einer Besonderheit auf. Man dachte anscheinend, daß der Spieler mit nur einem Feuerknopf unterfordert sei. Bei diesem Spielautomaten zieren nicht weniger als deren drei das Schaltpult. Natürlich darf auch ein Joystick nicht fehlen.

Am Anfang seiner Odyssee ist der wackere Streiter für Recht und Ordnung nur schlecht bewaffnet. Ein Maschinengewehr ist die einzige Waffe, die gleich zu Beginn einsatzbereit ist. Darüber hinaus verfügt er über eine enorme Sprungkraft. Weitere Waf-

fensysteme muß sich Oscar erst im Laufe des Spiels erkämpfen.

Am unteren Rand des Bildschirms sieht man eine Leiste, auf der verschiedene Extras aufgelistet sind (Springen, Granate, Rakete, erhöhte Schußkraft und Gewehr). Das Extra, das gerade aktiv ist, leuchtet orange auf. Sobald Sie einige Feinde abgeschossen haben, wird entweder ein »N« oder ein »M« sichtbar. Sobald man den Buchstaben aufgesammelt hat, verschiebt sich das orange Feld um eine Stelle (bei N), beziehungsweise um zwei Stellen (bei M) nach rechts. Per Druck auf Feuerknopf Nummer 3 erhalten Sie die orange aufleuchtende Extrawaffe. Wird »Springen« aktiviert, verbessert sich natür-



... und darf selbst bei Klettertours das Ballern nicht vergessen

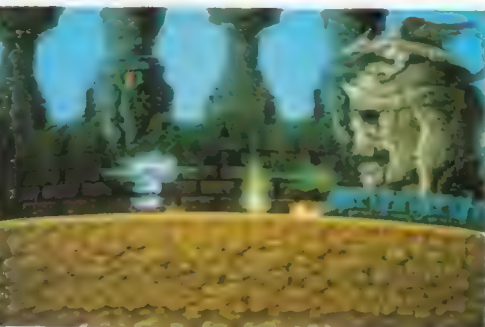
Grafik	7.5																		
Sound	5.5																		
Power-Wertung	7																		



Gut!

Er spielt sich nämlich sehr gut. Wer sich schon für Ghosts'n Goblins begeistert hat, wird an Oscar seine Freude haben. Dutzende von stämmigen Gegnern, die wild um sich schießen, viele verschiedene Landschaften und genügend Oberschurken halten Sie in Trab.

Besonders erfreut war ich, als ich feststellte, daß die verschiedenen Gegner sich allesamt ausstricksen lassen, wenn man nur die richtige Taktik herausfindet (und natürlich sehr schnell reagiert). Nur mit Glück werden Sie bei Oscar nicht weit kommen. Und das ist auch gut so, denn nichts stört mich mehr, als Situationen, die man nur mit viel Glück übersteht.



... trifft er auf so manchen gefährlichen Angreifer ...

lich Ihre Sprungkraft. Neben N und M können auch noch andere Buchstaben auftauchen: »B« steht für Bonuspunkte und »E« für mehr Energie. Während der Buchstabe »T« für einen Zeitbonus sorgt, ist »T« gleichbedeutend mit Zeitverlust. Wenn Sie 30 »K«s aufgesammelt haben, wird Ihnen zur Belohnung ein Zusatzleben geschenkt.

Jede Szene wartet mit anderer Grafik und neuen Musikstücken auf. Das Spielfeld scrollt mal von rechts nach links (zum Beispiel im Urwald oder in Gebäuden), mal von oben nach unten (zum Beispiel wenn Sie mit einem Aufzug fahren oder eine Felswand herunterklettern). Am Ende eines Abschnittes wartet regelmäßig ein Obermütz, den man nur mit viel Mühe und einer bestimm-

ten Taktik erledigen kann. Ein Zeitlimit hindert Sie daran, sich während des Spiels eine kleine Ruhepause zu gönnen.

Neben der stetigen Musikberieselung tönen die verschiedensten Soundeffekte aus den Lautsprechern des Automaten. Alle Angreifer aufzählen, würde den Rahmen des Testberichts sprengen.

Oscar ist ein Action-Adventure, das mit Grafik und Sound nicht geizt. Der Schwerpunkt liegt eindeutig bei der Action. Einige Gegner lassen sich allerdings erst dann vernichten, wenn sich der Spieler eine Angriffs- beziehungsweise Verteidigungs-Taktik zurechtgelegt hat. Die Wahl der richtigen Waffe spielt dabei eine wichtige Rolle. Nur mit Ballern ist es bei Oscar bei weitem nicht getan. (mg)

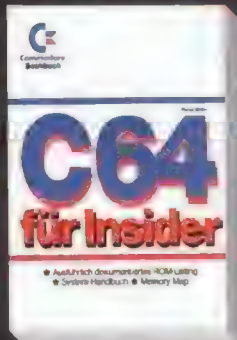
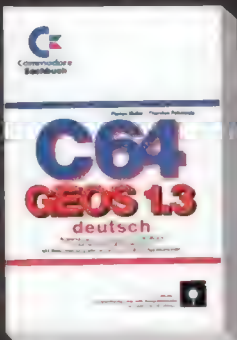
Exklusiv bei Markt & Technik

F. Müller/T. Petrowski

C64 - GEOS 1.3 deutsch
1988, 571 Seiten, inkl. Diskette
Brandaktuell: das Anwendungs-, Programmier- und Systemhandbuch jetzt für die neueste GEOS-Version 1.3.
Bestell-Nr. 90379, ISBN 3-89090-379-1
DM 59,- sFr 54.30/6S 460.20

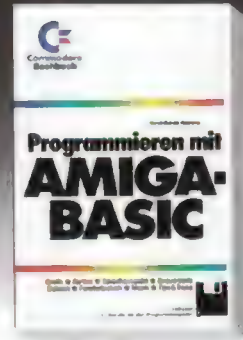
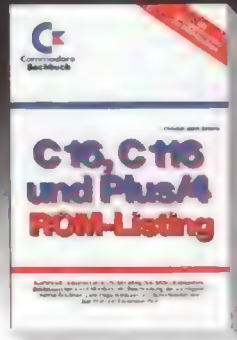
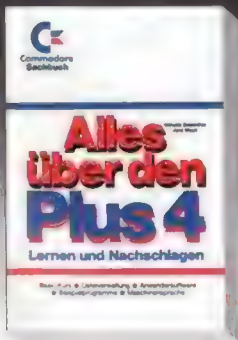
F. Müller/T. Petrowski

C64 - Alles über GEOS 1.2
1987, 461 Seiten, inkl. Diskette
Das umfassende Buch über Anwendung und Programmierung der professionellen Benutzerschnittstelle GEOS mit vielen Hinweisen, Beispielen und Programmen auf Diskette. Die Diskette enthält auch einen Mikroassembler und Monitor zur Programmierung, Modifikation und Analyse von GEOS.
Bestell-Nr. 90461, ISBN 3-89090-461-8
DM 49,- sFr 45.10/6S 382.20



P. Nitsch

C64 für Insider
1988, 560 Seiten
Das ROM-Listing ist eines der wichtigsten Werkzeuge des erfahrenen Programmierers. Ebenso benötigt er eine komplette Beschreibung der RAM-Speicherzellen, die von Betriebssystem und Basis-Interpreter verwaltet werden.
Die Besonderheit dieses Werkes liegt in der einzigartigen Aufbereitung der ROM-Listen, der dokumentierten Speicherbelegung (Memory Map) und einem Register, der die internen Zusammenhänge selbst einem Anfänger verständlich macht. Auch wenn Sie schon ein C64-ROM-Listing besitzen - dieses neue Werk sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Selbst ausstehenden Profis bietet es noch neue Informationen.
Bestell-Nr. 90461, ISBN 3-89090-461-8
DM 59,- sFr 54.30/6S 460.20



W. Besenthal/J. Müss

Alles über den Plus/4
1987, 373 Seiten
Das Buch enthält übersichtlich gegliedert alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind. Ausgangspunkt ist ein computer-Basic-Kurs der anhand vieler Beispiele in die Arbeit mit der Programmiersprache einführt.
Bestell-Nr. 90410, ISBN 3-89090-410-6
DM 39,- sFr 35.90/6S 304.20

Commodore Sachbuchreihe

Alles über den C64
2. Auflage 1988, 514 Seiten
Dieses umfangreiche Grundlagenbuch enthält neben einem umfassenden BASIC-Lexikon alle Informationen und Tips, die der Spezialist zur Grafik- und Musikprogrammierung benötigt. Mit Anhang zum Betriebssystem GEOS.
Best-Nr. 90379, ISBN 3-89090-379-7
DM 59,- sFr 54.30/6S 460.20

Ch. Spitzner

ROM-Listing C16, C116, Plus/4
1987, 436 Seiten
Ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des BASIC-Interpreters, Betriebssystems und Monitors. Mit Beschreibung der wichtigsten Kernel-Routinen, Zero-Page-Adressen und Schnittstellen.
Best-Nr. 90425, ISBN 3-89090-425-4
DM 49,- sFr 45.10/6S 382.20

H.-R. Henning

Programmieren mit Amiga-Basic
1987, 348 Seiten, inkl. Diskette
Einführung in die Programmierung des Amiga-Basic. Grafik, Sprites, Sprachaussgabe, sequentielle Dateien, Fenstermechanik, Musik, Tips und Tricks.
Dem Buch liegt eine 3 1/2"-Diskette mit über 100 Programmbeispielen bei.
Hard- und Software-Anforderungen: Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 512 KByte Arbeitsspeicher, gegebenenfalls ein grafisches Matrixdrucker und ein Joystick.
Amiga-Basic von Microsoft
Bestell-Nr. 90434, ISBN 3-89090-434-3
DM 59,- sFr 54.30/6S 460.20

W. Besenthal/J. Müss

Alles über den C16
1986, 292 Seiten
Alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind. BASIC-Kurs mit Beispielen, strukturiertes Programmieren, Datenverwaltung, Grafikprogrammierung, Tips und Tricks.
Best-Nr. 90385, ISBN 3-89090-385-1
DM 39,- sFr 35.90/6S 304.20



Markt & Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerefachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Atari Games: Von Anfang an (Teil 3)

Wie entsteht ein Spiel-Automat? Warum sind diese Automaten eigentlich Heimcomputern überlegen? Der dritte und letzte Teil der Atari-Story gibt Antwort.

Im Sommer 1987 konnten wir bei einem Amerika-Besuch hinter die Kulissen von Atari Games gucken. Linda Benzler und Chris Downend zeigten uns, wie Spielautomaten programmiert und hergestellt werden. Außerdem gaben Sie einige interessante Kommentare über Atari Games und die Spielhallen-Szene im allgemeinen.

Wie in der letzten Folge erwähnt, wurde Atari Games 1984 vom japanischen Automaten-Hersteller Namco aufgekauft. Doch trotzdem blieb bei Atari vieles beim alten. Namco schreibt Atari nicht vor, was für Automaten gemacht werden müssen, und drängt Atari auch keine japanischen Geräte auf. Vielmehr tauschen die beiden untereinander die Automaten aus, denen auf den jeweiligen Märkten gute Chancen eingeräumt werden. So gibt es fast alle Namco-Automaten unter dem Atari-Label in den USA und Europa zu finden. Die amerikanischen Namco-Automaten werden auch bei Atari hergestellt, Namco übernimmt die Produktion der für Japan bestimmten Atari-Automaten.

Daß dies keine Zwangsehe ist und es durchaus mal zu einem Seitensprung kommen kann, wird dadurch bewiesen, daß Atari auch Automaten von anderen Firmen im Angebot hat. So vertreibt Atari in Amerika das Basketball-Spiel »Dunk Shot« von Namco-Konkurrent Sega.

Das Wichtigste und Interessanteste bei Atari ist aber immer noch die Automaten-Entwicklung. Chris Downend, Chef einer von zwei Entwickler-Truppen, erzählte uns, wie der Zeitplan eines typischen Atari-Automaten aussieht:

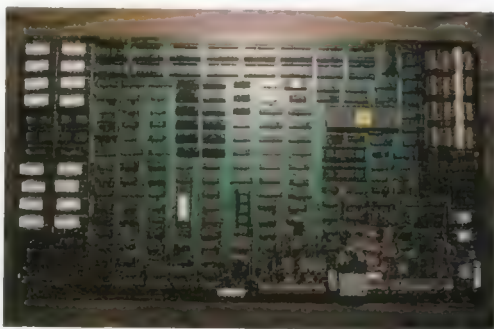
»Einmal im Jahr veranstalten wir ein großes Entwickler-Treffen mit allen Programmierern, Hardware-Designern, der

Marketing-Abteilung und allen anderen an der Entwicklung beteiligten Mitarbeiter. Dort diskutieren wir neue Spielideen, die in der nächsten Zeit verwirklicht werden sollen. Wenn uns eine Idee brauchbar erscheint, entsteht zu diesem Zeitpunkt eine meist zwei Seiten lange Kurzbeschreibung des Projekts.

Der nächste Schritt ist, daß wir uns aus all den Kurzbeschreibungen die Projekte

teuer die Entwicklung wird. Das Paket beschreibt den Automaten so gut, als wäre er schon fertig. Bis dahin ist aber noch kein einziges Bit programmiert. Dann wird erst in einer weiteren langen Konferenz entschieden, ob wir das Spiel tatsächlich machen wollen. Es sind schon öfter Projekte in diesem fortgeschrittenen Stadium abgebrochen worden.

Danach kann es bis zu einem Jahr dauern, bis unsere



Exklusiv in Power Play: Die allererste, voll funktionstüchtige Prototyp-Platine von »Gauntlet«. Leider sind auf dem Foto die vielen nachträglich gelöteten Drähte nicht zu sehen.

rauspicken, die am vielversprechendsten aussehen und die wir mit unseren Programmierern realisieren können. Einige Monate darauf folgt das »Project Initiation Package«, ein riesiges Bündel Papier, das das Spiel so gut wie möglich beschreibt. Hier arbeiten Designer, Programmierer, Grafiker und Sound-Spezialisten schon sehr eng zusammen. In diesem Papier sind handgemalte Bildschirm-Darstellungen zu sehen, Beschreibungen aller Sound-Effekte, technische Zeichnungen der Steuerelemente, Vorschläge für einen Gehäuse-Entwurf. Außerdem wird festgelegt, welche Hardware wir benötigen und wie

Programmierer eine erste Version des Automaten fertiggestellt haben. Manchmal arbeiten sie mit einer völlig neuen Hardware, neuen Prozessoren, neuer Grafik-Elektronik. Sie haben nur verhältnismäßig wenig Zeit, sich in den neuen Computer reinzuarbeiten, denn das Projekt muß zu einem bestimmten Zeitpunkt fertig werden.

Sind Programm und Hardware des Automaten fertig, wird er ausgetestet. Zu diesem Zweck stellen wir Prototypen in einige Spielhallen: in der Nähe und beobachten, wie die Spieler das Gerät aufnehmen. Wenn diese Leute Verbesserungsvorschläge haben, ver-

suchen wir, diese umzusetzen. Wenn es den Leuten überhaupt nicht gefällt, dann vergessen wir die ganze Sache und fangen mit etwas Neuem an. Es käme uns viel teurer, ein paar tausend Automaten zu bauen, mit denen dann keiner spielt, als einfach zu sagen: Begraben wir's.

Alles in allem benötigt ein Automat von der ersten Idee bis zum fertigen Test-Gerät etwa ein bis zwei Jahre. Deswegen lassen wir uns nur sehr ungern in die Karten gucken, was wir gerade Neues produzieren. Wenn uns jemand eine Idee wegschnappen würde, bevor wir den Automaten fertig haben, würden wir eine ganze Menge Geld verlieren.

Nach diesem langen Monolog können wir Chris gezielte Fragen über die Hard- und Software der Spielautomaten stellen.

Spielautomaten beeindruckten am meisten durch ihre überlegene Technik. Sound, Grafik und nicht zuletzt Prozessor-Leistung überrufen die typischen Heimcomputer um Klassen.

Der Sound in einem Atari-Automaten wird mit drei verschiedenen Baugruppen erzeugt. Die eine Baugruppe beschäftigt sich mit der Sprache und den digitalisierten klingenden Geräuscheffekten. Diese Sachen werden nicht einfach digitalisiert und wieder abgespielt, wie beispielsweise auf einem Amiga. Im Automat ist ein spezielles Soundchip, der die digitalisierten Daten besonders packt und bearbeitet. So benötigt man für eine Sekunde sehr gut verständliche Sprache nur 2 KBit (entspricht etwa einem viertel KByte). Für den technisch interessierten Leser: Das Pack-Verfahren heißt LPC - Linear Predictive Coding.

Für die Musik und viele andere Sound-Effekte verwendet man FM-Synthese-Sound-Chips von Yamaha, wie sie auch in handelsüblichen Synthesizern zu finden sind. Einfache Sound-Effekte werden jedoch von einem kleinen Chip übernommen, der schon seit über zehn Jahren treu seinen Dienst tut: Pokey. Er sorgte schon im Atari XL/XE für den Sound und wird heute noch von Atari Games verwendet. Alles in allem hat ein typischer Atari-Automat mindestens vier bis acht Sound-Kanäle - in Stereo, versteht sich.

Als wir die Entwickler von

Atari nach dem Grafik-Chip fragen, ernten wir nur Lachen und kurz darauf eine klare Antwort: Ein Spiel-Automat hat gar keinen Grafik-Chip! Klar, daß das Bild des Automaten irgendwoher kommen muß. In einem normalen Computer übernimmt ein einzelner spezieller Chip diese Aufgabe. Nicht so bei den Automaten von Atari. Hier legt man auf besondere Eigenschaften Wert, die zur Zeit kein einzelner Videochip bieten kann. Deswegen befindet sich im Automaten eine ganze Video-Elektronik, die aus mehreren Dutzend Chips besteht. Diese Elektronik ist wiederum in einzelne spezielle Baugruppen aufgeteilt. Da gibt es zum Beispiel eine Sprite-Elektronik, die in der Lage ist, Hunderte von Sprites gleichzeitig darzustellen. Um genau zu sein: In acht Rasterzeilen werden bis zu 50 Sprites verarbeitet; da der Bildschirm normalerweise mindestens 200 Rasterzeilen hat, sind das maximal über 1000 Sprites gleichzeitig.

Eine weitere Baugruppe beschäftigt sich mit dem Hintergrund, vor dem sich die Sprites bewegen. In der Fachsprache von Atari heißt der Hintergrund »Playfield«. Ein Playfield besteht normalerweise aus 8 x 8 Punkte großen »Megapixels«. Diese Struktur ist vergleichbar mit dem veränderbaren Zei-



nale Bild der Rennstrecke wie aus Bauklötzchen mit Mega-Pixels aufgebaut.

Zum Thema Farbenpracht: Jedes der über 1000 Sprites und jeder Mega-Pixel des Playfields kann 16 verschiedene, von den anderen Sprites und Mega-Pixels völlig unabhängige Farben annehmen. Die Farbpalette besteht aus mindestens 4096 Farben, bei Geräten der neuen Generation sind es sogar noch mehr.

Die Grafik-Auflösung der einzelnen Automaten variiert. »Indiana Jones« oder »Road Runner« kommen mit einer Auflösung von 320 x 256 Bildpunkten aus. Bei Atari werden diese Geräte auch als System 1-Geräte bezeichnet, denn diese Automaten lassen sich innerhalb kürzester Zeit umrü-

cken. Die Grafiker von Atari, die diese enorme Hardware-Power ausnützen wollen, arbeiten zum Malen ihrer Bilder und Sprites mit handelsüblichen Heimcomputern. So findet man auf dem Arbeitsplatz vieler Grafiker einen Atari ST. Mit diesem Computer werden Sprites und Mega-Pixels entworfen. Die Grafik von »Gauntlet« und »Gauntlet II« wurde beispielsweise zum großen Teil auf dem ST gezeichnet. Besitzer des Programms »Neochrome« kennen vielleicht das Gauntlet-Titelbild von Atari-Games-Grafiker Alan Murphy. Dies ist nicht nur ein Demo, sondern die Original-Vorlage für den Automaten.

Das wirft natürlich einige weitere Fragen auf: Wie kommt die Grafik vom ST in den Automaten? Auf was für einem Computer werden überhaupt die Automaten-Spiele programmiert?

Atari Games verwendet in seinen Automaten einen T11-Prozessor von Digital mit einer Taktfrequenz von etwa 7 Megahertz. Dieser Chip ist noch leistungsfähiger als ein 68000, der im ST oder Amiga zu finden ist. Die T11-Serie findet schon seit Jahren Verwendung in den VAX-Computern, die als teure aber leistungsfähige Arbeitsperle für jeden Bedarf angesehen werden.

Auch Atari hat einige VAXen. Vier Stück tun schon seit einigen Jahren ihren Dienst im Computerraum von Atari, zwei brandneue MicroVAXen sind kürzlich dazugekommen. Diese Computer werden für so ziemlich alles eingesetzt, wofür man Computer benutzen kann: Buchhaltung, Lagerverwaltung, Auftragsbearbeitung und Spiele-Programmierung.

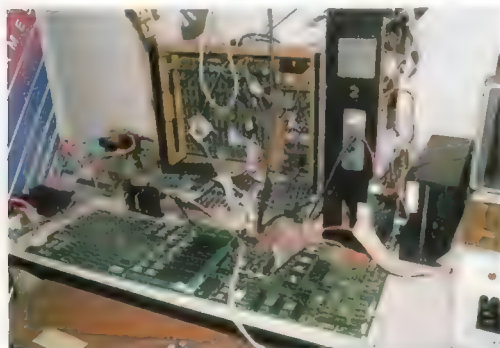
Daß Programmierer Nachtmenschen sind, ist kein Geheimnis. Programmierer kom-

men niemals vor dem späten Nachmittag ins Büro und bleiben dann bis in die frühen Morgenstunden vor dem Monitor. Doch bei Atari Games kann jeder Programmierer sofort eine logische Begründung für diese Arbeitszeiten liefern: Über Tag laufen die Buchhaltungsprogramme, und den Spiele-Entwicklern steht nur ein kleiner Teil des Computersystems zur Verfügung. Nachts hingegen werden die VAXen nur von den Entwicklern benutzt; deren Programme laufen jetzt wesentlich schneller ab. Und die Programmierer legen auf hohe Arbeitsgeschwindigkeit viel Wert: Zur Zeit werden alle Automaten in der Sprache »C« programmiert. Das Übersetzen der Programme in für den T11-Prozessor verständliche Instruktionen, kurz auch »compilieren« genannt, würde tagsüber viel zu lange dauern. Nachts hingegen ist das eine Sache von wenigen Minuten.

Nachts wird die VAX frei

Compiliert werden muß oft. Die Automaten-Programme sind nämlich sehr umfangreich; sie benötigen weit über 100 KByte. Grafik und Sound zählen nicht mit, es handelt sich nur um das reine Programm.

Und wie kommt das Programm nun in den Automaten? Um diesen Vorgang zu beschreiben, fällt uns nur ein Wort ein: abenteuerlich. Das VAX-System ist nämlich indirekt mit einem Prototyp-Automaten verbunden. Normalerweise werden in einen Automaten ja ROMs mit dem Programm und den Grafik- und Sound-Daten eingesetzt. Nun können die Programmierer aber nicht wegen jeder kleinen Änderung neue ROMs herstellen lassen. Deswegen wird anstelle der ROMs eine ROM-Simulations-Platine eingesetzt. Diese Platine wird von der VAX mit dem compilierten Programm sowie den Grafik- und Sound-Daten gefüttert. An der VAX hängen zusätzlich die Terminals der Programmierer, an denen programmiert wird, sowie die anderen Computer, die für das Zeichnen der Grafik und das Digitalisieren der Sounds benötigt werden. Anders als bei einem C64, bei dem alles in einem Computer steckt, ist hier die Software-



Ein typischer Arbeitsplatz eines Atari-Programmierers. Hier werden gerade die letzten Details von »A.P.S.« programmiert.

chensatz eines Commodore 64 oder Atari XL. Die Playfields dürfen um einiges größer sein als der Bildschirm und werden von der Elektronik automatisch stufenlos gescrollt. Auch bei einem 3D-Spiel wie »Roadblasters« wird das dreidimensio-

sten. Mit ein paar neuen ROMs, und ein paar Aufklebern macht man aus »Marble Madness« »Road Blasters«. Die Automaten der System 2-Serie wie »Paperboy« arbeiten sogar mit der Auflösung von 512 x 384.

Entwicklung auf einen ganzen Berg von Geräten verteilt, die zusammen einige hunderttausend Mark kosten. Eines unserer Bilder zeigt den Kabel-Verhau, der bei solch komplexer Verdrahtung entsteht.

Da wir hier unter den Experten für Automaten-Spiele sind, beginnen wir, noch ein paar allgemeinere Fragen über den Arcade-Markt zu stellen, bei denen wir erschöpfend Antwort bekommen.

Was war eigentlich aus den Laserdisc-Automaten geworden? Vor fünf Jahren galten diese Geräte als das Nonplus-ultra der Technik; Fachleute meinten gar, daß die Automaten mit normaler Grafik nun tot seien, und daß den Filmen vom Laserplattenspieler die Zukunft gehören würde.

Laserdisc-Legende

Die Antwort der Atari-Techniker leuchtet ein: Bei all der Euphorie wurde übersehen, daß die Laser-Plattenspieler sehr fehleranfällig sind. Die präzise Optik hielt dem Spielhallen-Betrieb meist nicht stand, die Geräte mußten dauernd repa-

riert werden, waren länger kaputt als in Betrieb. Deswegen waren Aufsteller bald nicht mehr an den Laser-Automaten interessiert, so daß diese schnell wieder aus den Spielhallen verschwanden.

Atari ist sehr vorsichtig, wenn es darum geht, neue Produkte zu entwickeln. Kein Wort darf an die Öffentlichkeit dringen, damit niemand die Ideen von Atari aufgreift und früher mit einem entsprechenden Automaten auftaucht. Ist die Lage in diesem Markt denn wirklich so schlimm?

Der Ideen-Klau ist wirklich das Schlimmste in der Automaten-Branche. Bei den sehr hohen Entwicklungskosten muß man total sichergehen, daß niemand anderer zuvorkommt. Denn die erfolgreichsten Spiel-Automaten lebten einzig und allein von der neuartigen Idee, die dahintersteckte, und nicht so sehr von der technischen Ausführung.

Andere Firmen werden sogar durch Software-Piraterie bedroht: Es gibt tatsächlich Platinen-Piraten, die aus einem Automaten die ROMs klauen und billige Kopien dieses Automaten anbieten kön-

nen. Von solchen Machenschaften sind aber nur die Firmen bedroht, die stets dieselben Standard-Platinen verwenden, die leicht nachzubauen sind. Bei Atari ist man sicher, daß so etwas nicht passieren kann, denn die Automaten verwenden eine Menge neu entwickelter Spezial-Chips.

Ist man bei Atari eigentlich zufrieden mit den Heimcomputer-Umsetzungen der Automaten? Hat man Einfluß auf die Qualität der Umsetzung?

Richtig zufrieden ist man bei Atari nur mit wenigen Umsetzungen. Allerdings sind die Entwickler auch oft genug erstaunt, was alles aus den kleinen Heimcomputern rausgezinkt wird. Einen richtigen Einfluß auf die Konvertierungen hat man nicht. Ist eine Lizenz für eine Umsetzung erst einmal vergeben, kann die Software-Firma beinahe machen, was sie will. Wenn diese Firma dann aber zuviel Mist baut, würde man sich bei Atari schon mal überlegen, ob diese Firma noch weitere Lizenzen erhält.

Firmen wie Sega beeindrucken Automaten-Spieler im

Augenblick durch ausgefuchste, sich bewegende Automaten wie »Afterburner«, »Space Harrier« und »Out Run«. Atari hält sich bei solchen hydraulischen Mätzchen zurück. Der Grund sind die hohen Produktionskosten für einen Automaten mit Hydraulik. Ein Aufsteller muß mehrere zehntausend Mark für einen solchen Automaten hinblättern. Atari hält die Preise bei seinen Geräten lieber gering, damit sich auch kleinere Aufsteller mehrere Automaten leisten können.

In den nächsten Monaten steht einiges von Atari ins Haus. Angepeilt ist, im Jahr etwa sechs Automaten aus eigener Produktion in die Spielhallen zu bringen. Darunter werden viele Titel mit neuen Spielideen sein. Aber getreu dem Trend von »Arkanoid« und »Super Qix« wird man in Zukunft auch alte Spiele mit neuen Ideen und besserer Grafik aufpöppeln. Was da alles genau vorbereitet wird, wurde uns natürlich nicht verraten. Das Versprechen, über die neuesten Automaten Informationen für die Power Play-Leser zu bekommen, haben wir aber mit nach Hause genommen. (bs)



Interfunk
FACHGESCHÄFT

RADIO **WEISS**

**COM
PLAY**

Hohenzollernring 29 · 5000 Köln
Telefon 0221/25 24 57

**Hand
drauf!**



Amiga 500/1000 Spiele

NEU Leaderboard_NEU	65,-
Flugsimulator II deutsch	134,-
King of Chicago	84,-
Kampfgruppe	79,-
Balance of Power	69,-
Testdrive	69,-
Crazy Cars	44,-
Leisure Suit Larry	52,-
Western Games dt	52,-
Moebius	63,-
Quintette	89,90
Ogre	63,-
Garrison	55,-

C 84 alle 2 Zt. verfügbaren Topstiel lieferbar

Amiga 500/1000 Anwender

CLL Mate	79,-
Deluxe Paint II	229,-
Aegis Sonix	148,-
Regis Animator	264,-
Digi Paint dt.	138,-
Digi View	448,-
Butcher dt	119,-

IBM

Balance of Power	69,-
Gunship	79,90
3D Helicopter	52,-
etc	

Inserentenverzeichnis

Activision	13, 83
Ariolasoft	21, 45, 115
CBS	55
Complay	112
Computer Shop, Lüchow	59
Computer Shop, München	57
Computer Shop, Nürnberg	59
Computing & Sound	65
Dreaser	51
Electronic Arts	26/27, 31, 43
Fun Tastic	80
International Software Köln	51
Joysoft	61
Kingsoft	2, 116
Korona Soft	37
Markt & Technik Buchverlag	7, 49, 89, 103, 109
Mediencenter Rothholz & Möller	99
Micro Partner	11
Müller	51
Radio Weiss	112
Rushware	17, 40, 73, 76/77, 87
Soyka	93
T.S. Datensysteme	51

Archon

Egal, ob auf C64, Atari XL oder Amiga: »Archon«, die Kreuzung aus Schach- und Actionspiel überzeugt auf jedem Computer.

Du bist der Mächtigste der Mächtigen. Du bist der Archon. Dein Imperium reicht so weit wie das Firmament. Doch selbst für dich ist das Leben nicht allzu einfach. Denn irgendwo da draußen, in einem anderen Universum, gibt es einen zweiten Archon. Und er will dein Imperium.

Es wird eine Schlacht geben. Der Ausgang der Schlacht entscheidet, wer der einzig wahre Archon ist. Du sammelst deine besten Krieger um dich und nimmst Aufstellung auf dem Schlachtfeld, einem Spielbrett mit kosmischen Ausmaßen.

zieht, wird dies nicht einfach vom Brett genommen. Vielmehr wird das Feld auf dem Bildschirm vergrößert, Angreifer und Verteidiger müssen jetzt um das Feld kämpfen. Nach Ablauf dieser Action-Szene, die von beiden Spielern höchste Konzentration erfordert, verschwindet der Verlierer, der Gewinner darf auf dem Feld stehenbleiben.

Ziel der beiden Parteien ist es, entweder alle Figuren des Gegners zu schlagen oder alle fünf Kraft-Punkte zu besetzen, die sich auf dem Spielfeld befinden. Da jede Partei total andere Spielfiguren als der Geg-

spielfiguren: je dunkler ein Feld ist, desto mächtiger ist eine darauf stehende dunkle Figur und umgekehrt.

Neben dem spannenden Spiel zu zweit ist auch ein Match gegen den Computer möglich. Dieser ist nicht ein-

fach zu schlagen. Bis tief in die Nacht (oder gar den frühen Morgen) spielt man Archon aber meist nur mit einem menschlichen Gegner. Dann folgt nämlich Revanche auf Revanche auf Revanche... (bs)



Die Amiga-Version bietet aufgepeppten Sound



Die C64-Version ist schon fast fünf Jahre alt

»Archon«, gehört zu den absoluten und unerreichbaren Klassikern der Computerspiele. Es verbindet Jahrtausend alte Elemente des Schachs und anderen Brettspielen mit der jüngsten Technologie der Action-Spiele.

Gespielt wird auf einem Brett mit neun mal neun Kästchen. Die beiden Spielparteien, Licht und Dunkel, haben ihre Figuren auf jeweils einer Längsseite aufgestellt. Wie beim Schach können die Spieler nacheinander eine ihrer Figuren bewegen. Wenn eine Figur auf das Feld einer anderen

ner hat, bilden sich immer neue spannende Duell. Und mit etwas Glück, Geschick, Zauberei und taktischem Einsatz kann ein kleiner Troll sogar eine mächtige Valkyre zu Fall bringen.

Der Zauberer jeder Partei kann bestimmte Zaubersprüche ausführen. Angeschlagene Figuren können geheilt werden, andere werden über das Brett teleportiert oder gar bewegungslos eingesperrt. Außerdem ändern einige Felder des Brettes nach jedem Spielzug ihre Farbe. Die Farben beeinflussen die Stärke der

Kamikaze auf dem Schachfeld

Wie kommt man nur auf die Idee, ein Schachspiel mit Action-Szenen zu programmieren? Die drei von »Freefall«, die Schöpfer von Archon, hatten mehrere Ideen-Lieferanten.

Jon Freeman, Spiele-Experte, Schöpfer von vielen Fantasy-Spielen (ohne Computer) und Autor mehrerer Bücher über Brettspiele, nahm einmal an einem Schachspiel teil. Die Figuren waren Menschen, Jon spielte den Königsbauern. Wenn eine Figur eine andere schlagen wollte, wurde gekämpft. Jon konnte in einem wahnwitzigen Kamikaze-Angriff einen viel mächtigeren Springer mit in den »Tod« reißen.

Auch Paul Reiche III, ein Fantasy-Experte, mag Schach. Aber er verliert oft, denn er kann sich nach eigener Aussage nicht länger als 30 Sekunden auf einen Zug konzentrieren. Er wollte

Schach schneller machen, mit Geschicklichkeits-Aspekten versehen.

Beide erinnerten sich an den Film »Krieg der Sterne«, wo in einer Szene ein holographisches Schachspiel zu sehen ist, auf dem Monster gegeneinander kämpfen. Hinzu kam das Hintergrund-Wissen aus Hunderten von Fantasy-Rollenspielen, -Romanen und -Filmen, um Handlung und Figuren auszudenken.

Programmiererin Anne Westfall fügte schließlich die Ideen und Konzepte der beiden zu einem Spiel zusammen, programmierte es in nur sechs Monaten. Es gibt keinen Streit, wenn Anne sagt, sie habe Archon gemacht. Am meisten stolz ist sie darauf, daß man beim Spielen von Archon total vergißt, daß es ein Computerspiel ist. Wir geben ihr Recht. (bs)

Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint am 21. März 1988



Zentnerweise Spiele-Tests

Die neuen Computerspiele-Tests dürfen auch in der nächsten Ausgabe nicht fehlen. C64-, ST-, Amiga-, Schneider- und PC-Fans werden im Test-Teil viele Besprechungen für ihre Computer finden. Im Bild sieht Ihr rechts U.S. Golds »Rolling Thunder« für den CPC.

Erde retten leicht gemacht

Beim neuen Sega-Cartridge »Global Defense« haben Sie alle Joypads voll zu tun, um die Erde vor Raketenschauern zu behüten. Nintendo-Fans dürfen sich auf das Autorennen »Rad Racer« freuen. Im nächsten Videospiel-Teil gibt's natürlich noch viele andere Tests für Sega, Nintendo und VCS.



Automaten-Action

Spielhallen-Trends stehen im Mittelpunkt der nächsten Power Play. Wir besuchen die internationale Automaten-Messe in Frankfurt, auf der die neuesten Spielhallen-Maschinen zu sehen waren. Darunter sind bestimmt viele Titel, die für Heimcomputer umgesetzt werden.



Außerdem:

Eine ordentliche Portion neuer Spiele-Tips, POKEs und Karten ★ Lucasfilm Games präsentiert die Simulation »Strike Fleet« ★ »Black Lamp« – das neue ST-Spiel der »Star Trek«-Programmierer ★ Wettbewerbe ★ Stories ★ Starkiller ist gelandet: Die Galaxis fiebert der nächsten Folge entgegen.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)

Art-Director: Friedemann Porsch

Redakteure: Heinrich Lanhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg),
Redaktionsassistent: Rita Gietl (289)

Titelentwurf: Heinz Rauner Grafik-Design
Titelrealisation: Heinz Rauner

Fotografie: Jens Jancke

Layout: Erich Schulze (Chef-Layouter)
Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck

Gesamt-Anzeigenverkaufsleiter: Ralph Peter Rauchfuss

Anzeigenverkaufsleitung: Alexander Narings

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,
Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug.

USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;

Tele. 4 15-366-3600, **Telex** 752-351

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:

Patricia Schiede (172), Monika Bursig (147)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SOV Graphische Betriebe,
Laubanger 23, 8800 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadacini (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Redaktion »Happy-Computer«.

Verantwortlich:

Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

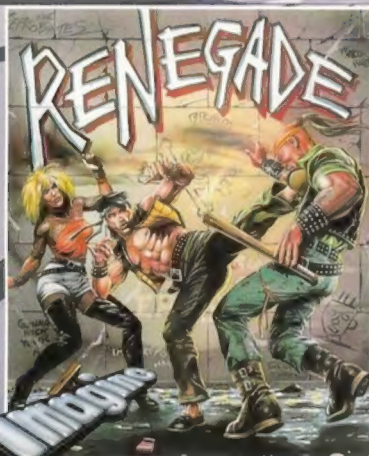
Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

COIN-OP NEWS

Alle
Produkte
mit deutscher
Anleitung

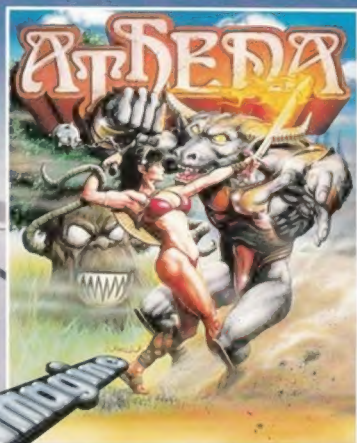
Graupreise enthalten
keine deutschen
Anleitungen.



**Denn sie wissen nicht,
was sie tun!**

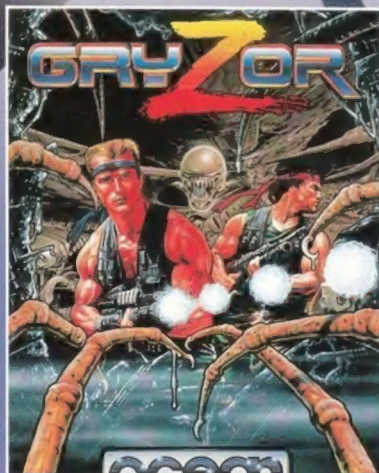
Die Abenddämmerung beginnt, und Sie befinden sich auf dem Weg zu einem aufregenden Rendezvous. Nur – Sie sind nicht allein! Mit der Dunkelheit kommt die Halbwelt auf die Straßen. Skrupellose Outlaws, die nur ihre eigenen Gesetze kennen.

Die Liebste wartet – stellen Sie sich der Gefahr!



Entführung ins Land der Schrecken!

Fremd und gefährlich ist das Horror-Land, in das die wunderschöne Prinzessin Athena entführt wurde! Doch sie wird sich rächen... Das Blut von 100 Samurai fließt in Athenas Adern. Es gibt ihr die Kraft und den Mut, das Böse zu besiegen!



Werden Sie Gryzor, der kampferprobte Held, auf seinem Feldzug gegen grausame Geschöpfe fremder Welten. Gefahren lauern überall... Doch nichts kann Sie aufhalten, sich auch dem letzten Kampf zu stellen, der Konfrontation mit der Verkörperung des Bösen!

ariolasoft



ocean

2x16=32

COMPUTER

BIT

TITEL

Diese Riesenauswahl an hochwertiger deutscher Software zu Taschengeldpreisen kann Ihnen nur **KINGSOFT** bieten!



IRIDON

Unser neuester Action-Runner für den AMIGA. Ein superschnelles, horizontal scrollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digisounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt.

49.⁹⁵



EMETIC SKIMMER
Ihre Aufgabe ist es, ein Raumschiff mit Spezialausrüstung durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn zu zerstören. Für AMIGA.

49.⁹⁵



MIKE - THE MAGIC DRAGON
Mike ist ein kleiner Drachenjunge, der vom Professor Dragan Drachenklau entführt wurde, und einen Ausweg aus dessen Labor sucht. Für AMIGA.

29.⁹⁵



TERRA NOVA
Hervorragendes Weltraumspiel mit weich scrollender, schön gezeichneter Hintergrundgrafik und vielen verschiedenen, animierten Gegnern. Für ATARI ST.

29.⁹⁵

Weitere **KINGSOFT**-Hits für **AMIGA**

CHALLENGER	19.95	PHALANX	19.95
CITY DEFENCE	29.95	PHALANX II - The Return	29.95
CRUNCHER FACTORY	19.95	PINBALL WIZARD	49.95
DEMOLITION	19.95	QUIWI	49.95
EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE BATTLE	19.95
FORTRESS UNDERGROUND	29.95	STRIP POKER	29.95
KARATE KING	49.95	TYPHOON	49.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	WILLY THE KID	29.95

Weitere **KINGSOFT**-Hits für **ATARI ST**

EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	29.95	SPACE PILOT	29.95
KARATE MASTER	29.95	STRIP POKER	29.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	TYPHOON	49.95
QUIWI	49.95	WILLY THE KID	29.95

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Graupreise haben keine deutsche Anleitung! Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für AMIGA und ST - im besten sofort unseren kostenlosen Gesamt-Katalog anfordern!

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

basar

Brediusmann

div

flotten. flotten. flotten.

KARSTADT computer-center

TOYS 'R US RATIO

VOBIS

WANTED
KINGSOFT sucht
PRO
GRAMMERER
Für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalen Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns!

**SPITZEN-SOFTWARE
MADE IN GERMANY**

KINGSOFT

GRÜNER WEG 29 · D-5100 AACHEN
☎ 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54